

pro gamer

Haftalık Oyun Kültürü Dergisi

Sayı-2

CD'DE BU HAFTA

- **DEMOLAR** Midnight Club 2, Charlie's Angels X, Darkfall, Moto GP2, Virtual Insanity, Vietcong, Ultra Assault, Tiny Cars, Will Rock
- **VIDEOLAR** Commandos 3: Destination Berlin, Star Wars: Knights of the Old Republic, Age of Mythology: Titans, Savage, Need for Speed: Underground, Harry Potter: Quidditch Cup

Kara Göründü!

Pirates of the Caribbean

Körsanlığın serin sularına yelken açıyoruz

Midnight Club 2

Rüzgarı ensenizde hissedeceksiniz

Runaway

Brian Gina'yı seviyoo...

Fire Chief

Ateşle dans eden adamlar

C&C Generals: Zero Hour

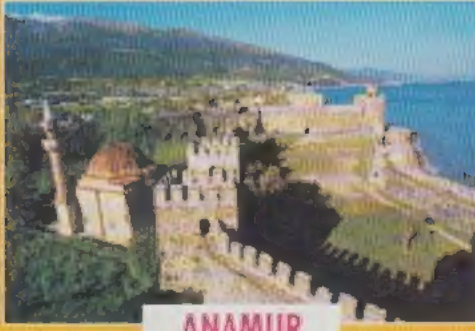
Savaş saati yaklaşıyor

Tam Çözüm!

Warcraft 3: Frozen Throne
Evrenin tüm sırlarına hakim olun

EVERQUEST

Bitmeyen maceranın giriş rehberi



ANAMUR



GİRESUN

BEST OF ÇEŞME: İzmir'in rüzgârlı sayfiyesi, Bodrum'a meydan okuyor. Otellerden restoranlara, plajlardan gece hayatına en iyileriyle bu yazın Çeşmesi!

SARI TABELALAR REHBERİ: Anamur'dan Silifke'ye hikâyeleriyle antik kentler.

REYKJAVİK: İzlanda ve 'en kuzeyli' başkenti hakkında 25 ilginç gerçek.



ÖLÜDENİZ



ÇEŞME

ROTA: AZDAVAY'DAN SINOP'A Gezinlerin son gözdesi Karadeniz, yol tutkunlarını şaşırtmaya devam ediyor.

ÖLÜDENİZ: Turizm afişlerinin gözdesi, doğayı ve macerayı seven gezginler için renkli sürprizler barındırıyor.

GİRESUN: Fındığı, denizi, ormanı, yaylaları ve hatta bir de adası var. Peki ama neyi eksik?

TÜRKİYE'NİN TEK TATİL VE SEYAHAT DERGİSİ



Ağustos sayısı bayilerde

İNCELEMELER

- 10 Pirates of the Caribbean**
Yelkenler feral! Şimdi de korsan olduk.
- 14 Midnight Club 2**
Şehrin caddelerinde hız mücadelesi.
- 16 Runaway: A Road Adventure**
Brian, garip bir maceraperesttir, vs.
- 18 Fire Chief**
İtfyecilerin 'sıcak' hayatı.



ÖN İNCELEME

- 6 C&C Generals: Zero Hour**
Sarımsıkı adrenalin dolu rapeye vuran son harikası Komutan Özbek yazdı.

HABERLER

- 4 Medal of Honour**
Positivite bir şeyler oluyor... Yoksa bu yakışan yeni bir Multi mi?
- 5 Wanted Guns**
Meksika sınırına yaklaşan altın, silahlar, kovboy çizimleri. Ve tabii ki suçlular.



ONLINE

- 21 The Matrix Online**
Matrix'e bir kez daha bağlanıyoruz, ama o da ne? Burası çok kalabalık!
- 22 Everquest Reborn**
Yıllardır oynamadınız, çok şey kaçırdınız ama zararın neresinden dönerseniz kadir...



AYRICA...

- 8 CD**
Bizim arabayla turlayalım, sonra da güzel şarkılara dalalım.
- 20 Ev Elitwaller**
Siemens'in son cep mucizesi: ST55
- 20 Mobil Dyne**
Küçük adımlarla ilerleyen bir DEW
- 29 Hile Kodları**
Sizin için değil canım, bir arkadaşınız ister belki!
- 30 Mektup**
İlk mektuplar geldi. Elinize sağlık!



İçindekiler

Oyuna devam...

Bazı olaylar vardır, tam olarak karnınızın içinde keleklerin kanat çırpmaya başlamasına yol açar. İlk sayımızı tamamlayıp morabaaya gönderdiğimizden beri metabolizmalarımızın işleyişini işte bu kelekler sağlıyor. Sabahlara kadar bizi ofiste tutan, gün doğarken karşıdaki fırından gelen poğaçı kokularını da gecenin bir saati yön taraftaki türkü barda elektro sazla çalınan "beni yak kendini yak / her şeyi yak" nağmelerini de içimize kazıyan dergimiz, ProGamer size de yine işte o keleklerin kanatlarıyla taşıyor.

Sadece bir hafta oldu henüz, sadece 32 sayfa okudunuz ama niyeyse pek çabuk ısındık birbirimize. Biz daha "okuyup bitiren olmamıştır" türünden "acaba"lı yorumlar yaparken ilk e-mail'ler gelmeye başladı bile. Nasıl denir... Çok sevindik! Oyun oynayanları buluşturan bir dergi hazırlama fikrine ilk kapıldığımızda bunun çok doğru olduğunu biliyorduk ama bu kadar hızlı ve olumlu tepki vereceğinizi biz bile hesap edememiştik. Şimdi kendimizi daha bir tamamlanmış, daha bir güçlü hissediyoruz. Elektro sazın içimizi ezen nağmeleri bile sanki artık daha bir güzel tınıyor (ya da müzik zevkimiz hep-ten bazıldı).

Daha yolun başındayız ve belki de bunun heyecanıyla içimden size böyle duygusal mektuplar yazmak geliyor. O öldürmüş keleklerin yarattığı baskı belki de... Ne bileyim. Siz orada biz burada durmaya devam ettikçe onlar da kanat çırpmaya devam edeceğine göre belki de artık içimizde keleklerle yaşamayı öğrenmemiz gerekiyor.

Onları canlı tuttuğunuz için teşekkür ederiz...

Serpi ULUTURK

Pasifik Savaşları

Medal of Honor klasiği şimdi de Pasifik cephesi ile devam ediyor



İkinci Dünya Savaşı oyunları arasında ayrı bir yeri olan Medal of Honor, Pasifik savaşlarını konu alan MoH Pacific Assault tekrar karşımıza geliyor. 2004 yılı başlarında piyasaya çıkması planlanan oyun, 1941-1944 yılları arasında müttefik kuvvetlerinin Japonlarla yaptığı mücadeleleri konu alıyor. EA tarafından yapılan açıklamaya göre oyunun konusu, Pearl Harbour baskınından sağ kurtulan deniz eri İom Conlin'in Guadalcanal saldırı-sından başlayarak, savaşın sonucunu belirleyen

Tarawa sahillerine yapılan çıkartmaya kadar olan mücadelesini kapsıyor.

Daha önceki Medal Of Honor oyunlarının atmosferinden uzaklaşmamış ancak yeni silahlar, yeni düşmanlar, yeni hikaye ve sadece bu oyun için hazırlanan yeni 3D teknolojisi, oyunun çok kaliteli olacağını sinyallerini veriyor. Ayrıca 32 oyuncuya kadar desteklenen yeni multiplayer oyun özelliği Amerikan, İngiliz, Japon ve diğer ordulardan istediğinizi seçmenize imkan verecek.

Lanetin Hikayesi Çıktı

Bu topraklarda geliştirilen ve tamamı Türkçe olan bir aksiyon oyunu

Dinç İnteraktif'in desteği ile İdris Çelik'in hazırladığı tamamen Türkçe olan aksiyon oyunu Lanetin Hikayesi çıktı. Alsan Elektronik tarafından piyasaya sürülen ve 2 CD'den oluşan oyunun fiyatı 13 milyon TL. Tamamı Türkçe olan ve

sinematik macera, video animasyonlar, etkileyici atmosfer, farklı düşman tipleri, yapay zeka, detaylı tasarım ve eklenebilir görevler gibi özelliklere sahip olan "Resident Evil" benzeri bu oyunu, bilgisayar oyunları satan mağazalarda bulmak mümkün.

Bu ay neler çıkacak?

Sabırsız oyuncular için önümüzdeki haftalarda piyasaya çıkacak oyunların bir listesini hazırladık. 12 Eylül'e kadarki kısmı aşağıda yer alıyor. Ancak belirtmeliyiz ki bunlar firmaların duyurduğu tarihler, yani değişiklikler olması söz konusu.

Heaven and Hell
Strateji29 Ağustos

No Man's Land
Strateji29 Ağustos

1914 - The Great War
Strateji29 Ağustos

Counter-Strike: Condition Zero
FPS29 Ağustos

Prince of Qin
RPG29 Ağustos

Anarchy Online: Shadowlands
MMORPG29 Ağustos

The Great Escape
Aksiyon29 Ağustos

Next Generation Tennis 2003
Spor29 Ağustos

Age of Wonders: Shadow Magic
Strateji29 Ağustos

State of Emergency
Aksiyon29 Ağustos

Republic: The Revolution
Strateji05 Eylül

Enclave
RPG05 Eylül

Cold Zero: The Last Stand
Aksiyon05 Eylül

Lionheart: Legacy of the Crusader
RPG05 Eylül

BF 1942: Secret Weapons of WWII
Aksiyon05 Eylül

Echelon: Wind Warriors
Simulator09 Eylül

Homeworld 2
Strateji12 Eylül

CPL Dallas birincisi SK

Schroet Komando klanı, 200 bin dolarlık ödül kazandı

ABD'nin Dallas kentinde 31 Temmuz-3 Ağustos tarihleri arasında düzenlenen CPL (Cyber Athlete Professional League) Counter-Strike turnuvasını İsveç'in ünlü klanlarından SK (Schroet Kommando) kazandı. Toplam 200 bin dolar nakit para ödülü verilen turnuvada, Siberlig tarafından düzenlenen Avrupa ön elemesini kazanan Alman E2sport, 15'inci olarak 2 bin dolarlık ödülün sahibi oldu. CPL, her yıl Amerika ve Avrupa'da ikişer defa düzenlenen büyük oyun turnuvalarından biri. Intel'in ana sponsorluğunda gerçekleşen CPL organizasyonları hakkında daha detaylı bilgi almak için www.thecpl.com ve www.cpleurope.com adreslerine bakabilirsiniz.

PLAY HARD. GO PRO.

cyberathlete professional * league PRESENTS

MISSION OVERVIEW

OBJECTIVE: SECURE \$200,000 IN PRIZE MONEY.

INSERTION POINT: HYATT REGENCY HOTEL, DALLAS.

DATE / TIME: WEDNESDAY, JULY 30TH 2003 / 1200HRS.

GO PRO

intel pentium 4th processor
summer 2003
CHAMPIONSHIP

Vahşi batıda altına hücum

Wanted Guns'da düşmanları Apaçi bıçaklarıyla haklayacağız

Iridon firması, Amerikan iç savaşı zamanında Meksika ve Vahşi Batı'yı konu alan oyunu Wanted Guns için resmi web sitesini açtı. İsveçli firmanın geliştirdiği oyunda, first-person ve third-person modları bulunuyor.

Reverend Devlin adındaki altın arayıcısının maceralarını konu alan oyun, Meksika ve Batı Amerika'daki birçok mekanda geçiyor. Oyunda düşmanları at üzerinde ve klasik kovboy silahları ile alt etmenin yanı sıra Meksikalıların kullandığı oklar ve Apaçi bıçaklarıyla da sessiz sedasız haklayabileceğiz. Ayrıca çifteler, Winchester'ler hatta dinamitler de emrimize amade olacak. Olaylar hayalet kasaba El Cuervo Perdido, McCrary kardeşlerin maden yatakları ve Colorado

dağlarında geçecek. Oyun bu yıl sonuna doğru piyasada olacak. Bunun yanında 60'ların western filmlerinden çıkma müzikler eşlik edecek oyuna. Tam bir western ambiyansını yaşatacak Wanted Guns hakkında ayrıntılı bilgi için www.warcrafterpg.com adresinden faydalanabilirsiniz.



Warcraft, masaüstü FRP oluyor

Blizzard firması tarafından piyasaya sürüldüğü ilk günden itibaren dünya çapında milyonlarca oyuncuya ulaşan Warcraft serisi artık masaüstü FRP oluyor. Frozen Throne'dan sonraki bir

zamanı konu alan oyun için oyuncu el kitabı ve oyundaki yaratıkların tanıtıldığı Monster Manuel satışa sunuldu. Warcraft masaüstü FRP oyunu, Türkçe olarak da edinebileceğiniz DND 3rd Edition kuralları ile oynanacak. Daha detaylı bilgi için www.warcrafterpg.com adresine bakabilirsiniz.

C&C Generals: Zero Hour

Hazırlanın! Sonbaharda savaş yeniden başlıyor

Çıkış Tarihi: Sonbahar 2003

Tür: RTS

Yapımcı: EA LA

Dağıtım: EA

generals.ea.com

Congratulations General, you have been promoted. Bu sözleri son zamanlarda kim bilir kaç kez duyduk... Hiç sıkılmadan uzun saatler boyunca tonlarca nükleer ve kimyasal silahı kullanmaya devam ederken EA yapacağını yaptı ve Generals'ın ek paketi olan Zero Hour'u sonbaharda çıkaracağını duyurdu. Her ne kadar Westwood'un önceki C&C oyunları için yaptığı görev paketleri sönük kalmış olsa da EA LA'nın Generals Zero Hour'da bunu tersine çevirebileceğinin işaretlerini görebiliyoruz.

Her görev paketinde olduğu gibi ek görevler, yeni üniteler Generals Zero Hour'da da mevcut ancak Zero Hour'u ilginç kılan en önemli yeniliklerden biri Generals Challenge modu. Fakat bu konuya atlamadan önce Zero Hour'da neler olduğuna şöyle bir göz atalım.

Yine bir deli

Zero Hour on beş yeni ek bölümle karşımıza çıkıyor. Generals'taki GLA'nın güç kazanmak için dünyanın süper güçlerine kafa tutması sonucu gelişen olaylar Zero Hour'da kaldığı yerden devam ediyor. Ancak bu sefer hikâyeye bazı karakterler de entegre edilmiş durumda. Her ne kadar bu generalleri

göremeyecek olsak da (önceki C&C'lerin o muhteşem ara demolarını insan gerçekten özlüyor) hunlar gelişen olayları doğrudan etkileyecek.

Olaylar, GLA'ye mensup deli birinin yeni bir kimyasal silahı üretmenin esigine gelmesiyle başlıyor. Oyunda ise yine çeşitli askeri görevleri yerine getirmeye çalışacağız; Akdeniz'de bulunan Amerikan filolarını yok etmek, Kahire'deki gizli üsleri bulmak gibi... Tüm bunları yaparken oyunda multiplayer'da kullanamayacağımız bazı üniteleri de kullanabileceğiz. Bunlardan sanırım en ilginç devasa uçak gemileri olacak.

Oyunda hikaye Generals'ta olduğu gibi yine oyun içindeki görüntülerle aktarılacak. Ancak bu sefer yapımcılar bu sahneler için Hollywood'dan destek almışlar ve Armageddon, Pearl Harbor gibi filmlerde çalışmış bir uzmandan yardım istemişler.



Zero Hour'da yavaş ve dehşetli gücü her zamankinden daha göz alıcı ve ürpertici...

Yeni oyuncular

Zero Hour'da kullanabileceğimiz birçok yeni ünite, bina ve özellikle karşılaşacağız. Tüm bu yeniliklerin apayrı bir oyun tecrübesi ve birçok ilginç taktiği beraberinde getireceği şüphesiz.

GLA: Generals'taki en derme çatma ama sinsi saldırılarıyla büyük hasarlar verebilen bir orduya sahipti. Zero Hour'da yine buna bağlı kalarak GLA'nın ordusuna çeşitli eklemeler ve

değişiklikler yapmışlar. İlk göze çarpan değişiklik; düşman ünitelerinden arta kalan hurdalardan, belli başlı üniteler yerine artık her ünitenin faydalanabilmesi. Binalar için yapılan değişiklikler ise GLA üslerine saldırırken iki kere düşmanınızı sağlayacak cinsten.

Ünite olarak oyun dinamiklerini hayli etkileyebilecek gibi görünen motorlar hem single player'da hem de multiplayer'da bir hayli iş göreceğe benziyor.



China: Sayı avantajı ve yüksek ateş gücüyle savaşta yerini alan Çin karşımıza ilk olarak Helix-2'yi çıkarıyor. Temel olarak uçan bir overlord gibi düşünebileceğimiz bu ünitenin üzerine bunker gatling cannon ya da propaganda tower kurulabiliyor. Bu ünitenin diğer güzel yanı asker almasının yanı sıra bir tane de overlord taşıyabiliyor olması. Çin'in diğer bir yeni ünitesi de Banshee. Tamamen destek ünitesi olarak tasarlanan Banshee'nin herhangi bir silahı yok ancak kullandığı ışın ile düşman ünitelerini etkisiz hale getirebilecek. Ayrıca bulunduğu alana giren füzelerin hedefini sapırma gibi harika bir özelliği daha var. Her ne kadar bu özellik yüzde 100 etkili olmasa da çarpışmaların gidişatını değiştireceği kesin.

Çinlilerdeki en ilgi çekici değişikliklerden biri de hacker'lar için eklenen Internet Center (Internet Café?) binası. Normal olarak internete girip sürekli kaynak yaratan hacker'lar bu binayı kullanarak daha hızlı para kazandırabilecek. Ayrıca bu binada yapılacak upgrade'ler (satellite hack) sayesinde önce tüm düşmanların ana binalarını daha sonraki seviyede ise tüm düşman ünitelerini görme imkanını elde edebileceğiz.

USA: Zero Hour'da Amerika ise teknolojiyi bir adım öteye götürmüş görünüyor. Amerika'nın ilk yeni ünitesi Sentry Drone. Bu görünmez, hızlı ve silahsız ünite

oyun başındaki keşif görevleri için son derece uygun.

Oyun

ilerlediğinde yapılacak silah upgrade'i ile de belirli noktaları korumak için son derece uygun olabileceği benziyor.

Amerika'nın diğer iki yeni ünitesi ise destek üniteleri. Bunlardan biri Çin'deki Banshee benzeri bir ünite ama Microwave Tank üniteler yerine savunma binalarını etkisiz hale getiriyor.

Nedir General Challenge?

Zero Hour'la birlikte gelen en büyük yenilik General Challenge. Bu modu oynarken 6 generalden birini seçerek diğerleriyle mücadele ediyoruz. Bu modu en ilginç yapan özellik-

Her ülkenin ordusuna eklediği yeni birimler oyunun en eski takipçilerini bile aldatabilecek kadar etkili.

lerinden biri her yendığımız generalin kuvvederini internette oynayacağımız oyunlarda da kullanabilecek olmamız.

Kendi generalimizi seçip savaşa girdiğimizde karşılaşacağımız generalin alanına gidiyoruz. Rakip generallerin bulundukları alanlar tamamen kendi avantajlarına olduğu için onlara yenmek için değişik taktikler geliştirmek zorunda kalacağız. Örneğin, Alexis Alexander adındaki general savunma yaparak Particle Beam, Tomahawk Storm, ICBM gibi süper silahları kullanırken, kendine ait üç üssün de adalarda bulunup kara bağlantısı olmaması kazanmayı

oldukça güçleştiriyor. Siz kara kara düşünürken üzerinize yağın füzeler yetmezmiş gibi hava kuvvetleriyle de kalan ünitelerinizi ortadan kaldırmaya çalışması sizi tam bir çıkmaza sokuyor.

Zero Hour'da hava generali, nükleer silah generali, kimyasal silah generali gibi değişik tarzda generaller bulunuyor. Tüm bunların tamamını oyun çıktığında deneyebileceğiz.

Genererals Zero Hour'da daha son savaşın ateşi sönmeden sonbaharda yeniden büyük bir savaşın içine sürükleneceğiz.

Özberk Ölçer



Bu füzelerin oyundaki gücü grafiklere yansıtıyorsa çok daha fazla olacak. Geri sayım devam etsin.

Haftanın menüsünde HIZ var!

Bu hafta CD'de dokuz ayrı oyunun demosunu, beş yeni oyunun videosunu, tonla screenshot ve duvar kağıdı bulabilirsiniz.

Progamer'ın sıcak yaz günlerinde evinize kadar gelen bu püfür püfür hizmetini takdir edeceğinizi umarız.

Midnight Club 2



Son zamanların en çok konuşulan araba yarış oyunu. Çok zor olmasına rağmen müzikleri, grafikleri ve çılgin mekanlarda kuvvetli arabalarla yapılan yarışlarıyla çekici. Bu demo sizi uzun süre oyalayabilir, çünkü bölümleri bitirmek o kadar da kolay değil. Demoda 3 araba ve dört bölüm içinde yarışyorsunuz.

Dark Fall

PC'de örneklerini sıkça göremediğimiz Survival Horror tarzındaki bu oyunda hayaletli bir eve girmek zorunda kalan bir genci oynuyorsunuz.

Charlie's Angels: Angel X

Sabun köpüğü olsa da başında zaman geçirebileceğiniz türden bir oyun. Grafikleri parlak değilse de sarışın kızların kendi boyunun iki katı birilerini dövmesi eğlenceli.

MotoGP2

Muhteşem grafikler, gerçekçi efektler ve yarışılacak bir sürü pist, özette güzel bir oyun. Motosiklet yarışından hoşlananlar kesinlikle kaçırmamalı.

Tiny Cars

Çok yeni olmamasına rağmen özel ve şirin bir yarış oyunu. Zamanında Revolt oynayıp da unutamamış olanlar için.

Ultra Assault

Sürekli yukarı doğru gittiğiniz bir uçak macera oyunu. Eski tarz oyunlardan hoşlanıyorsanız bu oyunu seveceksiniz.

Vietcong

Değişik görevlerde 25 farklı silaha erişiminiz olan oyunda göreviniz Vietnamlıları kurşunlarınıza hedef yapmak.

Virtual Insanity

Hayır Jamiroquai'nin bir şarkısı değil, bir puzzle oyunu. Uzayda çözeceğiniz bilmeceler sizleri bekliyor.

Will Rock

Üç farklı dünyadaki toplam 12 bölümde geçen oyun William Rock isminden türetilmiş hoş grafikli bir FPS.

Fatal Frame 2

Midnight Club 2

World of Warcraft

Worms 3D

Robin Hood

Revolution

XIII

Warlords 4

Lock On

Lionheart

Commandos 3

Geçen hafta CD'ye koyamadık diye içimiz ezilmişti. Tüm Progamer okuyucularının görmesi gereken bir video.

Star Wars: Knights of the Old Republic

Star Wars serisinin yeni oyunu. Kötü Sith imparatorluğuna karşı döğüşen Jedi'ları görev başında görmek lazım.

Need for Speed Underground

Arabaların grafik mi yoksa gerçek mi olduğunu ayırt edemeyeceksiniz. Bir NFS klasiği.

Age of Mythology: The Titans

Age of'un bu videosu bize yeni oyundaki birimler hakkında bilgi veriyor.

Harry Potter: Quidditch World Cup

Filmi seyrederken bu sahnede bir bilgisayar oyunu havası sezinleyenleri haklı çıkaran bir video.

Radeon Catalyst Sürücüler

ICQ

Download Accelerator

DivX 5.05

Kazaa Lite

MSN Messenger 6.0

video

araç

ScreenShots

CD'nizin autorun'ı başlatılmaması durumunda yapmanız gerekenler: CD sürücünüze girin, buradaki "Demo" klasörüne girin ve buradan istediğiniz demonun olduğu klasöre girerek dosyayı çalıştırın.

İncelemeler

RAKAMLARIN DİLİ

100 - 85: Kolay kolay her oyuna kısmet olmayacak bir mertebe. Hele de 90 ve üstü puan almışsa, hiç vakit kaybetmeden edinin.

84 - 70: Tüm oyun dünyası çapında olmasa da kendi türü içinde klasikler arasına girecek kadar iyi.

69 - 50: Belki çok kötü değil, hatta bu türü sevenler gönül rahatlığıyla vaktini ayırabilir. Ama yıllarca unutamayacağınız bir deneyim olmayacak.

49 - 30: Vasatın altında kalan oyunlar. Yapacak hiçbir şeyiniz yoksa başına geçip biraz vakit öldürebilirsiniz. Ama bu sürenin uzunluğu konusunda hiçbir garanti vermiyoruz.

29 - 0: İsmi duduğumuz anda koşarak uzaklaştığımız oyunlar. Bu sayfalarda incelenmelerinin tek gerekçesi sizi korkunç bir hata yapmaktan korumak olabilir.



Pirates of the Caribbean S.10

Hancı! Oyun getir

O danızı dağıtma kapasiteniz nedir? Yani ortalama kaç dakika sürer derli toplu bir odanın altüst olması? Sizin skoru da merak ediyoruz ama bu konuda nedense kendimize güvenimiz çok fazla. Şöyle ki, pazartesi sabah bu odanın (şu anda odadan ziyade devlet malzeme otısı gibi) kapısından girdiğimde en azından 4 kişinin ip atlayabileceği (iki kişi ipin uçlarından tutmak suretiyle kollarını bilekten çevirirken, diğer ikisi birbirinin ayaklarına basarak zıplamaktadır bu oyun gereği) kadar bir hareket alanı olduğunu hayal meyal de olsa hatırlıyorum. Peki ne oldu da şimdi aynı odaya değil ikisi şaşkın (birbirlerinin ayaklarına basmadan da zıplayabilirlerdi peki) o dört neşeli insan, birkaç sandalye bile sığmıyor? İp atlamayıp bilgisayar karşısında oturduğumuz için mi? Sorun eğlence anlayışımızda mı?

Öyle bile olsa elden bir şey gelmez. En azından bu hafta ip mıp göreceğiz durumda değildik. Neden? Çünkü aynı anda Pirates'a ve Runaway'e tutulduk. Bu haftaki bir numaralı oyunumuz Pirates of the Caribbean, ismi yeni Disney filminden apartma olsa da takdirimizi topladı. Korsanlığı Guybrush Threepwood'dan (Monkey Island'ın "şanlı" korsanı) öğrenmiş bir neslin evlatları olarak zaten bu oyuna ilgisiz kalmamız mümkün değildi ama PotC, başka referanslara ihtiyaç duymadan da ayakta kalabilen, sağlam bir oyun. Runaway ise adventure açlığı çekenler için bire bir. İnceleme sayılarımızın diğer oyunları ise şöyle; Rüzgarı estiren: Midnight Club 2, Ateşi savuran: Fire Chief... Hancı? O da Durmuş Usta suretinde gizemli bir oyun karakteri.



Midnight Club

S.14



Runaway

S.16



Fire Chief

S.18

Pirates of the Caribbean

TÜRK: Aksijen - RPD ÜRETİCİ: Bethesda Softworks DAĞITIMCI: Ubi Soft www.bethsoft.com İTHALATÇI FİRMA: Aksijen SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: 200 MHz işlemci, 128 MB RAM, GeForce 2 ekran kartı

Akıllı bir korsan, mürettebatından

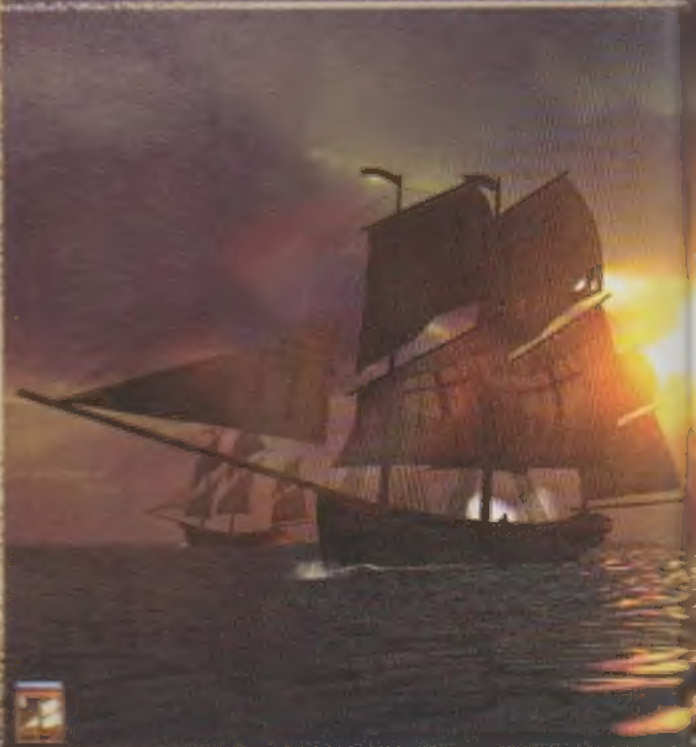
başka kimseye güvenmez.

Diğer gemi kaptanlarına, kendi

ülkesinin valisine, ama özellikle

de Fransızlara...

Onlardan uzak durun.



Başkısı anlattığında burun kıvrarak dinlediğiniz ve serin bir yer hayal ettiğiniz olaylar sizin başınıza gelince kıymete biter. İrhalikte başınıza gelen bir şey sadece sizi ve o anda arabanızda bulunanları ilgilendirir. Ya da birisi size gelip Pirates of the Caribbean isimli bir oyun oynadığını ve bu oyunun özelliklerini anlatmaya başlarsa dinlemek istemeyebilirsiniz. Özellikle de oyunun eski Pirates ile ne kadar benzeştiğini duyunca. Karşınızdaki kişi oyunu ne kadar güzel anlatmaya çalışırsa çalışsın, sağ kaşınızı kaldırarak ve sol gözünüzü kısarak dinlersiniz. Bundan kurtulmanın tek yolu anlatılan olayın başınıza gelmesi ya da oyunu sizin de oynamanızdır.

Pirates of the Caribbean, aslında Disney yapımı ve yakın zamanda vizyona girecek olan bir film. Ancak bu oyun, filmin konu edildiği bir macera oyunu değil. Hatta filmin konusu ile alakası ancak oyunun sonlarına doğru kurulabiliyor. Yani oyunda Johnny Depp ya da Orlando Bloom'u oynamıyorsunuz ve bu o kadar

da kötü bir şey değil. Oyuna utak bir gemi kaptanı olan Nathaniel Hawk'ı yöneterek başlıyorsunuz. Elli mürettebatlı bir takası olan Hawk, be.inde kılıcı ve tabancası, cebinde ucuz bir durbunu ile denize çıkmaya hazır bir şekilde başlıyor. Oyun Morrowind'den tanıdığımız Bethesda Softworks'ün bir eseri. Eseri diyorum, çünkü korsan oyunlarından hoşlanmayan birisini bile (bu ben oluyorum) saatlerce başına bağlamasın. biliyor. Harmanın tarzı olarak bu oyunu isterseniz sonsuza kadar oynatabilirsiniz. Bir adadan diğerine mal taşıyarak para kazanabilir, korsan gemilerini batırıp, onların yağmaladığı eşyaları toplayıp satabilir, zengin bir ülkenin gemilerine savaş açıp, ganimetlerini satarak çok fazla paraya sahip olabilirsiniz. Ancak oyunun konusu da hiç tena değil (klşe) ve isterseniz konuyu takip edip oyunu bitirebilirsiniz.

Oyunun teknik özelliklerine gelince; mükemmel. Grafikler göz kamaştırıyor. Ancak grafikler standart olarak 800x600'e ayarlı olarak başlıyor ve oyunun içinden

değiştirilemiyor. Yapılması gereken ise, ayar programını çalıştırarak ekran kartınızın desteklediği ölçüde grafikleri düzeltmek. Oyun uç farklı bakış açısından oynanabiliyor. Birincisi Nathaniel Hawk'ı sırtından bakan açıyla, ikincisi geminin harita üzerindeki görüntüsü, üçüncüsü ise geminin savaşırken görünen açısı. Oyunun müzikleri ise tek kelimeyle muthiş. Adalarda dolaşırken çalan müzik içinizde emekli olup yerleşme isteği uyandırırken, savaşlarda çalan müzikler sayesinde hiçbir çatışmadan kaçmıyor, hepsini kazanıp düşmanların üzerinde dans etmek istiyorsunuz.

Deniz kabuklarından Aztec altınına

Oyunun kendini uzun süre oynatan en büyük özelliği, ticaret. Bir adadan diğerine giderken orada neyin ithal, neyin ihraç edildiğini öğrenerek mal götürmek gerçekten bağımlılık yapıyor. Hatta bir süre sonra kendinizi şöyle cümleler söylerken bulabiliyorsunuz: Oxbay'den Balaise de Fleur'e gideceğim. Arada Redmond'a uğrayarak



Bir tuşa düzenli aralıklarla basmaktan zevk alanları tenzih ederek söylüyoruz, Pirates'ın davuş sahneleri pek de renkli değil...

rom alsam... Fakat orada rom yasaklanmış... O zaman ben de Isla Muelle'den yelken kumaşı alırım, Conceicao'ya kadar yolumuz uzayacak ama olsun...

Ancak ticaret hiç de kolay değil. Hangi adadan ne alacağınız ve bunu hangi adada sattığınız çok önemli. Para kazanayım derken kazık yemeniz oyunun ilk saatlerinde işten bile değil. Bunun yanında dikkat edilmesi gereken bir diğer konu da adaların kimin elinde olduğu. Eğer ganimetleri yağmalamak için bir İspanyol gemisine saldırırsanız İspanyolların elindeki bir adayı ticaret yapmayı aklınızın ucundan bile

geçirmeyin. Adaya yaklaştığınız anda top ateşine tutulursunuz ki bu sizi yine elinizdeki bulgurdan (geminizden) edecektir. Son olarak da bir malın bir yerde çok ucuz olması sizin o malı almanız gerektiğini göstermez. Çünkü bazı mallar bazı adalarda yasaklanmış olabilir.

Son olarak paranız yoksa ama çok zengin olmak istiyorsanız, kendinize hızlı bir gemi alın. Ufak tefek bir şey olsun. Korsan ya da değil, bir gemiyi yolda yakalayın ve ganimetleriyle beraber ele geçirip, hepsini satın. Biraz macera seviyorsanız kazanacağınız paraları



Sudan çıkmış deniz korsanları yukarıda da görüldüğü gibi hayatta kalmak için boalekları göre çok daha işlevsel yollar kullanıyor

katlayabilirsiniz.

Korsanlığın incelikleri

Oyunda illa da korsan olmanız gerekmiyor. Alnınızın aklıyla ticaret yapabilirsiniz (ancak ticaret gemilerinin boyu ne kadar buyurse korsanların o kadar dikkatini çeker. Ya da daha önce dediğim gibi konuyu takip edip maceradan maceraya koşabilirsiniz. Her neyse oyun şekli de çok eğlenceli. Ancak bütün oyunla en dikkat edilmesi gereken şey karakterinizi ilerletmek. Oyuna başlamadan önce karakterinizin hangi özelliklere sahip olacağını iyi anlamak gerekiyor. Deniz savaşlarını kazanmanın iki yolu var. Bunlardan ilki gemileri toplamanızla denizin derinliklerine gomerak bugünkü saati dalma sporunu desteklemek ya da hızlı bir gemiyle bordalavarak kılıç devuşu ile gemiyi ele geçirmek. İkisi için de yapılması gereken şeyler çok farklı.

Karakterinizin kazanacağı özellikler seviye atladıkça karşınıza çıkıyor. Gemileri toplamanızla batırmak istiyorsanız top gülleriniz n danda sabitli olmasının sağlayarak özellikleri almak gerekiyor. Yüksek bordalardan ve el nadesiyle yaklaştığınız yelkenden kayarak gemiyi ele geçirebilirsiniz. Ancak kılıç devuşu ile

tabanca özellikleri alınmalı.

Oyunun deniz savaşı ekranı çok iyi yapılmış. Gemilerin kahteleri kendilerini hemen belli ediyor. Eğer yavaş bir geminiz varsa ve top sayınız karşınızdaki gemiyi iki atışta indirmeye yetmiyorsa işiniz çok zor demektir. Ayrıca rüzgarlar gemi savaşında çok büyük bir öneme sahip. Her ne kadar oyunda "realistic" ve "arcade" olmak üzere iki adet seçenek olsa da arcade seçeneğinde bile rüzgarları takip etmeniz gerekiyor. Rüzgara karşı gitmek sizi serin sularla buluşturabilir (bu iyi bir şey değil).

Korsanlık konusundaki bu kursu bitirmek üzeresiniz. Şimdi bilmeniz gereken son şeye geldik. Adamlarınız Adamlarınız fırtınalarda denize düşerek, bordalarken ya da top atışıyla feci şekilde can verebilir. Murettebat sayınızı yüksek tutmanız sizin gemi üzerindeki kontrolünüzü belirler. Yani saldırıya uğradıktan sonra adaya gittiğinizde taver-nadan yeni murettebat almanız gerekiyor. Bir öneri, daha asla parasız dolaşmayın. Adamlarınız her ay sizden belli bir ücret talep edecekler. Hızlı kaptan gemi alarak daha çok para kazanabilirsiniz. Ayrıca taver-nadan da para verebilirsiniz. denizdeki en büyük birer başıdır. denizdeki en büyük birer başıdır. denizdeki en büyük birer başıdır.

Korsanlığın tarihi

Deniz supan gemilerde Avrupa'ya taşınmış bir

olmaları günümüzde olduğu gibi saldırgan olma özelliklerini göstermez.

olmaya aday kişiler. Onlarla konuşun ve geminize ne kadar katkı yapabileceklerini anlamaya çalışın. Genelde bunu anlamamanın en kolay yolu adamın fiyatına bakmak. Eğer fiyat ufak bir gemiye eşdeğer ise bilin ki bu adam çok işe yarar. Sizin statülerinizi etkilemenin yanında karaya çıktığınızda yanınızda dolaşan bu adamlar duruma göre çıkan kavgalarda sizi savunabilirler. Ancak hayat karşılıklı, eğer çıkan kavgada servet yatırdığınız adamınız ölürse uzun bir süre yas tutabilirsiniz (ya da load edersiniz).

Size gül bahçesi vaat etmedik
Yukarıdaki yazıları okuyarak kendinizi korsan olmuş zannetmeyin. Daha öğrenmeniz gereken çok şey var. Ancak bundan sonrası oyunu oynatarak keşfetmeniz gerekiyor. Oyunun senaryosunu "lineer" sözcüğüyle özetleyebiliriz. Ancak senaryodan başka o kadar çok seçenek var ki senaryoya büyük bir keyifle sıra geliyor. Ancak filmi seyretmiş ya da konusunu öğrenmiş olanlar merak etmesin, bu oyun da siyah incinin lanetiyle alakalı. Ancak oyunun sonlarına doğru alaka

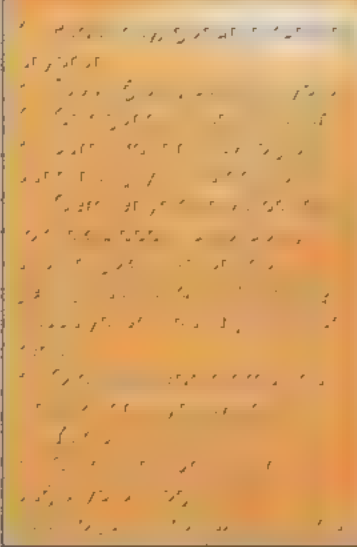
kurulmasına karşı senaryo çok güzel ayarlanmış. Ancak senaryonun lineer olması çok da güzel değil. Mesela konuşmalarda aslında bir seçeneğiniz olduğunuzu zannetmeniz istenmiş, esasen böyle bir seçenek yok. Nesöylerseniz söyleyin aynı şeyler oluyor. Ustane üstlük diyaloglar bir çocuk kitabından çıkmış gibi (Paranı ver yoksa... Yoksasını sen bile bilmek istemezsin...). Ancak değişik adalarda değişik kültürlerle konuşmak son derece eğlenceli olabiliyor.

Genel olarak özetlemek gerekirse Pirates of the Caribbean tek başına çıkmış bir oyun olarak değerlendirilmeli. Film ile bağlantısı o kadar ufak ki Star Wars ile bağlantısı daha fazla. Oyunun gözümüze batan en önemli yanı bağımlılık yaratması. Başından uzun saatler ve günler boyunca kalkamıyorsunuz, ki bu sosyal yaşantınız için ciddi bir handicap oluşturabilir. Dikkat etmek lazım. Oyunun bir diğer gözümüze batan tarafı (sağ göz) ise grafiklerin bu kadar güzel olmasına rağmen kıyıda ki dalga efektinin kötülüğü. Belki bu kadar güzel bir oyunun içinde lafi edilmez ama,

Yer: Karaipier - Falaïse de Fleur Adası

Zaman: 23 Mayıs 1630

Sahne: Kaptan Nathaniel - Peder Jean Paul arasındaki konuşma



söylemeden geçemedim. Oyunun bir diğer zayıf tarafı da kılıç dövüşü. Son derece basit olan bu dövüşler sırasında tek yapmanız gereken block tuşuna basılı tutmak ve zamanı geldiğinde kılıcınızı savurmak. Bu taktik etrafınızı düşman sarmadığı sürece işe yarar ve sizi oyunun sonuna kadar götürür.

Son olarak, size oyunu uzun süre oynanmış birisinden birkaç tavsiye... Size bilgi

konuşun, alacağınız bilgiler çok önemlidir. Bir gemiye saldırmadan önce iyice düşünün. Alacağınız ganimet şans getirmeyebilir. Ve son olarak, geceleyin bir adaya geldiyseniz ve bu adada sıyah yelkenli, size saldırmayan bir gemi görürseniz siz de ona saldırmayın. Bunun yerine hakkında bilgi toplamaya çalışın. Sıyah incine saldırmadan önce yapılması gereken çok şey var.

İyi eğlenceler... (Eğlence anlayışınız hazine avlayıp ganimet peşinde koştururken gemi batırmaksa)

Serkan Ayan



sağlayacak bilgileri eğer karşılığında para istiyorsa kütmeden verin. Bilgi altından daha değerlidir. Eğer yolunuzu birden keşer de paranızı isterse vermeyin, büyük ihtimalle dövüşmeniz gerekecektir. Sıyah incine saldırmayın ve konuşmak isterseniz kılıcınızı saklayın.

PRO PUAN

Mükemmel yakın grafikler, muhteşem müzikler, sağlam yaratıcı oyun tarzı

Doğru animasyonu, diyaloglar, bağımlılık yaratan oyun tarzı

Yelkenli incinin bu oyun hem tatlı çıkarmaya: ar hem de korsan oyunu: özlemiş olanlar için

90

Midnight Club 2

TUR: Yarış ÜRETİCİ: Rockstar San Diego DAĞITIMCI: Rockstar Games www.rockstargames.com SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: 800 MHz işlemci 128 MB RAM 32MB ekran kartı 1.4 GB hard disk alanı

Grafiklerindeki sorunları göz ardı edersek bizi sıkı yarışlar bekliyor



Şu ağaçların dibinde piknik yapmak yenne direksiyon salınamay terah ediyor sak bir bildiğimiz var herhalde...

Rockstar oyun sektöründeki başarısını bir kez daha gösterdi. Fast & Furious adlı yasal olmayan cadde yarışlarını içeren filmi hatırlarsınız, hatta şu sıralar sinemalarda ikincisi oynamakta. Bu oyun size o filmi yaşıyor. Film seyrettikten sonra içimden keşke bu filmi oyunu olsa diye geçirmişim. İşte yanıtı; Midnight Club 2, konsoldan sonra nihayet PC'ye de başarılı bir şekilde uyarlandı. Rockstar oyunları PC'ye port etme konusunda ne kadar başarılı olduğunu kanıtladı. Multiplayer açısından bu kadar başarılı bir "illegal street racing" oyunu daha görmedim, gerçekten çok başarılı bir arayüze sahip.

Midnight Club 2, üç ana haritadan oluşuyor. Bunlar Grand Theft Auto tarzında oldukça büyük haritalar.

Oyunun menüsü oyun konsoldan port edildiği için ilk başta biraz karmaşık gelebilir. Aslında değil, kısa sürede kullanmaya alışırsınız. Tabii konsolda gamepad'e göre tasarlanmış bu menu klavyeye biraz zor adapte edilmiş. Ama kesinlikle Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty'deki gibi kabuslar yaşamıyorsunuz.

Kendimize yarış yaratabiliyoruz

Oyunda 4 tane yarış modu mevcut; Career, Arcade, Race Editor ve Networking. Career modda klasik olarak bildiğimiz bir senaryo bulunuyor. Bu senaryoları bitirerek araç kazanıyoruz ve haritaları açıyoruz. Oyuna Los Angeles haritasında başlıyoruz, sonra sırasıyla Paris ve Tokyo haritaları var. Career Mod'daki senaryoları bitirdiğimiz haritalar kazandığımız arabalarla

birlikte açılıyor. Arcade mod ise Single Player tarzında. Hazır açılmış olan arabalar ile istediğiniz haritada çeşitli yarış modları ile yarışıyoruz. Arcade modun içinde Race Editor isimli bir mod daha var ki oldukça ilginçti. Bu modda hazır editlenmiş yarışların dışında kendimiz de yarış yaratabili-

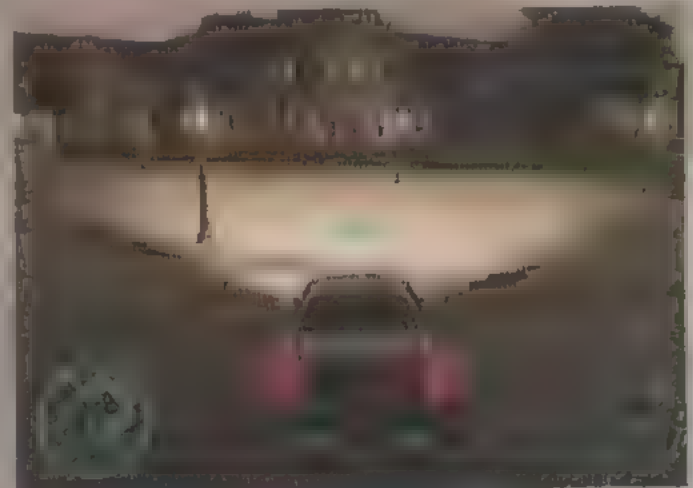
yoruz. Bu özellik, bildiğimiz kadarıyla strateji oyunlarından sonra ilk defa bir yarış oyununa ekleniyor.

Oyun tıpkı Grand Theft Auto serisi mantığıyla yaratılmış. Bitirmesi gerçekten uzun sürüyor. Haritalar büyük ve araba sayısı çok fazla. Motosikletten tutun, modifiye araçlardan sadece yarış klasmanına uygun araçlara kadar türlü araçlar mevcut.

Grafik efektler de pek çıkmış...

Gelelim oyunun yapısına... Midnight Club 2 grafik açısından bence ne vasat ne de çok iyi; ikisinin ortasında kalacak bir grafik motoruna sahip. Size Grand Theft Auto 3 serisinin grafik motorunun biraz daha geliştirilmiş diyeyim, anlayın. Zaten Rockstar firması bu Grand Theft Auto serisinin grafik motorunu bütün platformlara entegre bir şekilde yazmıştı. Bence çok yeterli bir grafik motoru değil.

Oyundaki grafik efektler çok gelişmiş, ışıkların blur efekti ile kaymasından tutun da



Oyundak. şehir içi mekanların detaylarını görmek için "farım da açık, yolum da".

Nitro'yu kullandığınızda Matrix'i andıran yavaşlama efektleri ve çarpma esnasındaki kamera sarsılmalarına kadar çok başarılı. Müziklere gelince Grand Theft Auto 3'teki gibi başarılı ve insanı yarış havasına sokan muzikler çalıyor oyunda. Özellikle yarışlar hareketlendiği zaman arka fondaki müzik kulğa daha da hoş geliyor.

Oyun konsoldan PC'ye port edildiğinden kullanılacak en mantıklı kumanda gamepad ve sonra da doğal olarak klavye. Direksiyon ile ovunu ovnamak gerçekten zor olabilir. Ama emin olun bu oyunu oynarken kendinizi Fast N Furious filmindeki aksiyonu yakalamış bir aktör gibi hissedeceksiniz. Tabii ki Grand Theft Auto 3 ve Vice City'deki gibi sizi bayağı zorlayacak görevler de olmavacak değil. Ben çok uğraştım görevleri bitirmek için.

Fakat özellikle görevlerden sıkıldığınız zaman sorunsuz olan Multiplayer modunu arkadaşlarınızla deneyerek oyuna iyice bağlanmanız işten bile değil. Oyunu alan çoğu kişi de Multiplayer modda Street Racing için alıyor zaten.

Midnight Club 2, RockStar'ın sizi saracak ve içine çekecek bir oyunu. Ses efektleri ve müzikleri sayesinde oyunun bir süre sonra bir parçası olacaksınız. Grafik motorundaki eksiklikler ise özel grafik efektleri sayesinde ortbas edilmeye çalışılmış ve bunda bir yere kadar başarılı olunmuş da Bence grafik motorundaki bu eksiklik, oyunun ilk tasarım amacının konsollar olmasından kaynaklanıyor.



Oyunu gündüz oynamalı. Oyundaki tek can sıkıcı nokta, adından da belli olduğu gibi Midnight, yani gece atmosferine sahip olması. İnsan bazen güneşi özlemiyor değil. Menüleri dahil olmak üzere yüzde 75 karanlık bir atmosfere

Oyunu gündüz oynamalı. Oyundaki tek can sıkıcı nokta, adından da belli olduğu gibi Midnight, yani gece atmosferine sahip olması. İnsan bazen güneşi özlemiyor değil. Menüleri dahil olmak üzere yüzde 75 karanlık bir atmosfere

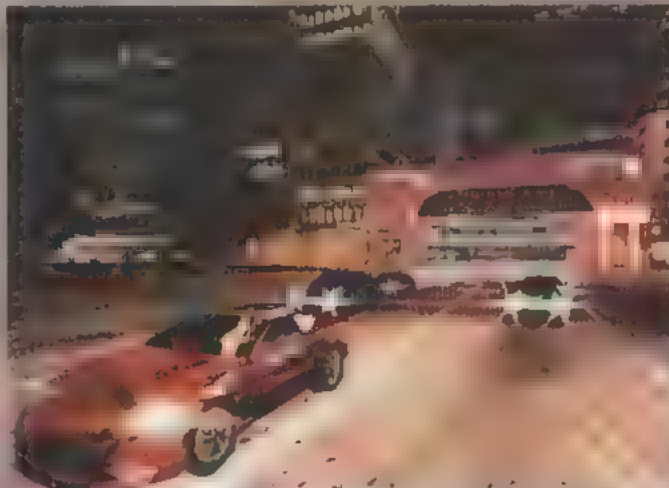


Oyundaki adrenalin dozu motosiklet yarışlarıyla biraz daha yükseğe çıkıyor. Sahip diğer yarış oyunlarıyla kıyaslandığında. Yine de bu iç karartan atmosferi ve grafikleri görünce önyargılı davranıp oyunu rafa kaldırmamanızı tavsiye ederim. Zor beğenen oyunculardan sanırım tabii ki bu oyun bir Rallisport Challenge, TOCA Race Driver ya da Colin McRae Rally 3'teki grafik şöleninden sonra sizi kesinlikle tatmin etmeyecektir ama emin olun aksiyon ve senaryo açısından GTA serisi gibi yaşayarak oynayıp bitireceğiniz bir oyun.

Biraz da karakterlerden bahsedelim. Yarışçı olarak karşımıza çıkan her biri karakteri yapuğumuz yasal olmayan cadde yarışlarında yenip saygınlığımızı ve rakiplerimizin dostluğumuzu kazanıyoruz, bir de tabii aramızda kalsın ama insanların arabalarını alıyoruz :) Ricky, Savo, Makoto, Kenichi,

Zen, Nikko, Haley, Shung gibi karakterlerle sıkı maceralar yaşayabileceğinizi şimdiden söyleyebilirim. Bu karakterlere ait videolar, sizi bayağı bir kışkırtacak. Son söz, oyunu alın, oynayın, tadını çıkarın, eğlenin ve grafiklerindeki eksiklikleri kafanıza takmadan bitirin.

Tavhan Memir



Beyoğlu Caddesi mi? Ne alakası var, bu caddede bir tane asfalt yaması görüyo musunuz?

PRO PUAN

- ✓ Kolay oynanabilirlik, eğlence ve çekici oyun atmosferi ıvı muzik ve ses efektler
- ✗ Karanlık ve kasvetli bir yapı, grafik motorundaki modelleme eksikleri, bitmesi zor görevler

Finale var! GTA'da gösterdiği başarıyla ilerledi

89

Runaway: A Road Adventure

TÜR: Adventure ÜRETİCİ: Pendulo Studio DAĞITIMCI: Sintergy www.runaway-game.com SİSTEM GEREKİMLERİ: 200 MHz işlemci, 64 MB RAM, 630 MB hard disk alanı

Bir çeşit "dibine kadar adventure"

Bütün en iyi oyun
nedeniyle en uzun
yaşamayan bir game.com
eski adını "oyun
taker" ekledi. En bir turen son
cıkartılardan diye
başlanır ve uzunca
bir "artık neden adven-
ture olan üretilmiyor?"
gevigi yapılır. Artık
bu kıyaslama ve
yakınma işini küt-
fen bir bırakalım
Çünkü bakın bura-
da ne var...

Runaway: A Road
Adventure, iki boyut-
lu grafikleriyle daha
ilk sahnesinden
insanın kanına giren
bir oyun. Hayatımızın
bir döneminde çizgi
filmlere ilgi gösterdiy-
seniz (misal, benim
için bu dönem henüz
kapanmamış) Runaway'
e soğuk gözlerle bak-
manız mümkün değil.
Zaten öyle uzun bir
videoyla açılıyor ki, bu
çizgi film havasına
iyice kaptırıyor insan.
Karakteriniz imlecı
elinize tutuşturmadan
oyun içinde olduğunuzu
fark edemeyebilirsiniz
hatta.

Nihayetinde, esas
oğlan Brian'ın di'li
geçmiş zaman kipinde-
ki hikayesi bitip de
oyuna geçtiğinizde işin
tek eğlencesinin
koltuğa kurulup çizgi

film izlemek olmadığı ortaya
çıkacak

Önerilen doz: Yarım CD

Runaway'de oyuna ilk
başladığınız andan itibaren
şuursuzca piksel avına
girişeceğinizden
muhtemelen "acaba
banu yapmak hoşuma
gidiyor mu?" diye sor-
maya bile fırsat
bulamayacak-
sınız. Yani
hoşlanmak ya
da rahatsız olmak gibi
ülkel hislerinizin yerini
saplantılı bir görev aşkı
alacak. Runaway'i bir

öğleden sonra oynamaya
başlayıp, akşam yemeğini bı-
linciği bir şekilde, gece
uykusunu bilinçsizce es
geçerek sabahın ilk ışıklarıyla
bitirme ihtimaliniz var. Bu
bakımdan uyarıyorum,
damağınızda kalacak tadın
lezzet olması için oyunu ı gir-
dabına girmemeye çalışın. Her
gün bir doz yarım CD

oynayın, 6 günde bitirin

Oyunumuz kendi halinde
genç bir adamın trafik kazası-
yla başlıyor. Ve bütün kurgular-
da olduğu gibi hikayenin diğer
karakteri bu kazada karşımıza
çıkıyor.

Gina'nın babasını elindeki
esrarlı bir haç yuzandan vuran
kötü adamlar kafiyesi, olaya
tanık olduğu için kızcağızın



Bu resimde üstüne NYC t-shirti (ya da herhangi bir şey) giymemiş olan karakterimiz Gina. Hiçbir şeyden haberi yok gibi durması sizi yanıltmasın...



Oyunun çatlak NPC'lerinden biri. Büyükbabasından kalan koca kasabayı üst kattaki bilgisayarı başında chat yaparak değerlendiriyor.

peşindedir. Ve biz, kendi halindeki Brian olarak Gina'ya önce arabayla çapma sonra da onu himayemize alma görevini üstleniyoruz.

Klostrofobiniz varsa hemen aşın

Oyuna ilk başladığımız yer Gina'nın kaldığı hastane odası. Burası aynı zamanda, oyunun mantıksal bir çizgi tutturma kaygısında olmadığını da ilan ettiği yer. Çünkü bir hastane odasındasınız fakat kapısı yok. Pencereye tırmanıp yandaki depoya sızma yeteneğiniz var ama mesela "nerede bu kapı" diye sormak aklınıza gelmiyor. Özellikle oyunun ilk bölümlerindeki bu sebepsiz imkansızlıklar, insana mekanda sıkışıp kalmış gibi hissettiriyor. Yine de yorgan yakmaya değmeyecek türden, küçük pırlar bunlar.

Oyunun en iyi yanlarından biri grafiklerindeki sıcaklık, diğeri ise oynanış. Bir adventure'da oynanış zaten ne kadar rahatsız edebilir ki demeden önce Siberia'ya falan bir hatırlayın. Runaway'in ilk mouse tuşuyla

başardığı şeyi küçümsememek lazım. Oyundaki her hareketi bunlarla rahat rahat yapabiliyoruz.

İnadın açtığı kapılar

Peki ya bulmacalar? Runaway' in bu konuda oyuncuya dayattığı "Kendinize karşı inançlı olun" diyen bir noktası var. Örnekle açıklayalım: Oyunun bir yerinde bir trenin su tankını doldurmanız gerekiyor. Suyu bir sühriyle gayet uzak bir yerden taşıyorsunuz ve maalesef ilk dört denemede işe yaramıyor. Doğru yolda olduğunuzu belirten herhangi bir işaret de yok. Ancak beşinciden sonra tank yeterince dolmuş oluyor ve treni çalıştırıyoruz. Bir sürü insanın, üçüncü hamleden sonra başka ihumalleri deneyeceği bence kesin. Halbuki neymiş? İnatçı olup vazgeçmemek gerekiyormuş.

Bunun dışında bulmacalardaki bir diğer özellik, inventory'deki nesnelerin paranoya yaratacak kadar her şeyle kullanılabilir görünmesi. Yani Broken Sword 2'deki gibi oyun sonuna kadar işlevsiz bir parça komutu cebinizde dolaştırma duru-

munuz yok. Hatta adamımız azıcık ağır taşımaktan falan şiddetle kaçınıyor, bel fitiği var belki de. Adventure'lardaki genel "şimdi ne yapmalıyım" sorunu Runaway bulmacalarına da sirayet etmiş. Daha puçlarını toplamadan bir bulmacayı çözdüğünüz oluyor ve o işi niye yaptığınızı çok sonra anıyorsunuz. Olsun. Sonuçta her puzzle'ı kendi içinde değerlendirir ve oyunun geneliyle bağını kurmaya çalışmazsanız daha fazla eğleneceksiniz.

Karakter derinliği

Diyaloglar dediğim gibi çok uçlu değil. O nedenle birileriyle karşılaştığınızda sorularınızı kendi merak sisteminize göre sıralayıp sormaktan çekinmeyin. Aslına bakarsanız son birkaç yılda çıkan ve adventure tarzına yenilikler katmaya uğraşan tüm oyunların aksine Runaway'deki her şey en klasiğinden diyaloglar, görüntüler, bulmacalar, tema, inventory, karakterler... Ama ilginç şekilde bu hiç rahatsız edici değil. Yine de karakterler konusundaki yakınma hakkımı saklı tutuyorum.

Ve derhal kullanıyorum bir

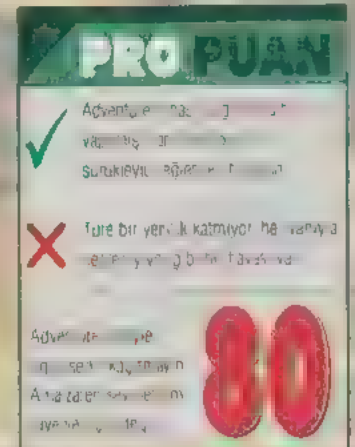
önceki paragraftaki hakkımı. Ana karakterimiz Brian maalesef pek sempatik değil. Aksanından başlayarak, sürekli her şeyden yakının tavırları, kendini ifade ederken fazla "düz" olması, zaman zaman Gabriel Knight esprilerini tırtıklaması falan üzerinde biraz daha çalışılması gerektiğini düşündürüyor. Brian'ın başına gelenlerin sorumlusu olan Gina ise olaylara figüran kalmayı tetçili ediyor niyeyse. Ve bu hanımeliendinin karakteri hakkında pek fikir sahibi olamıyoruz. Kötü adamlar da aynen ucuz televizyon dizilerindeki kadar standart. Göbekli, kara gözlüklü, pürolu, kel, mafya tiplerleri işte...

Sonuç olarak Runaway "yaşasın adventure" sloganını yüksek tondan bağırın ama ona yeni bir sözcük eklemeyen bir oyun. Çok büyük beklentiler geliştirmeszeniz, hayal kırıklığına uğramadan, eğlenerek oynayabileceğiniz bir oyun var ortada. Yüfak tefek sıradanlık zaafı yüzünden ıskalamaya değmez.

Serpil Ulutürk



Uzun süre bu durumda beklerseniz arkadaş "çat çat" diye monitöre vuruyoo.



Fire Chief

TUR: Strateji ÜRETİCİ: Monte Cristo Games DAĞITIMCI: Monte Cristo Games www.montecristogames.com SİSTEM GEREKSİMLERİ: 500 MHz işlemci 16 MB ekran kartı, 128 MB RAM 640 MB hard disk alan

Yangın olur / biz yangına gideriz!

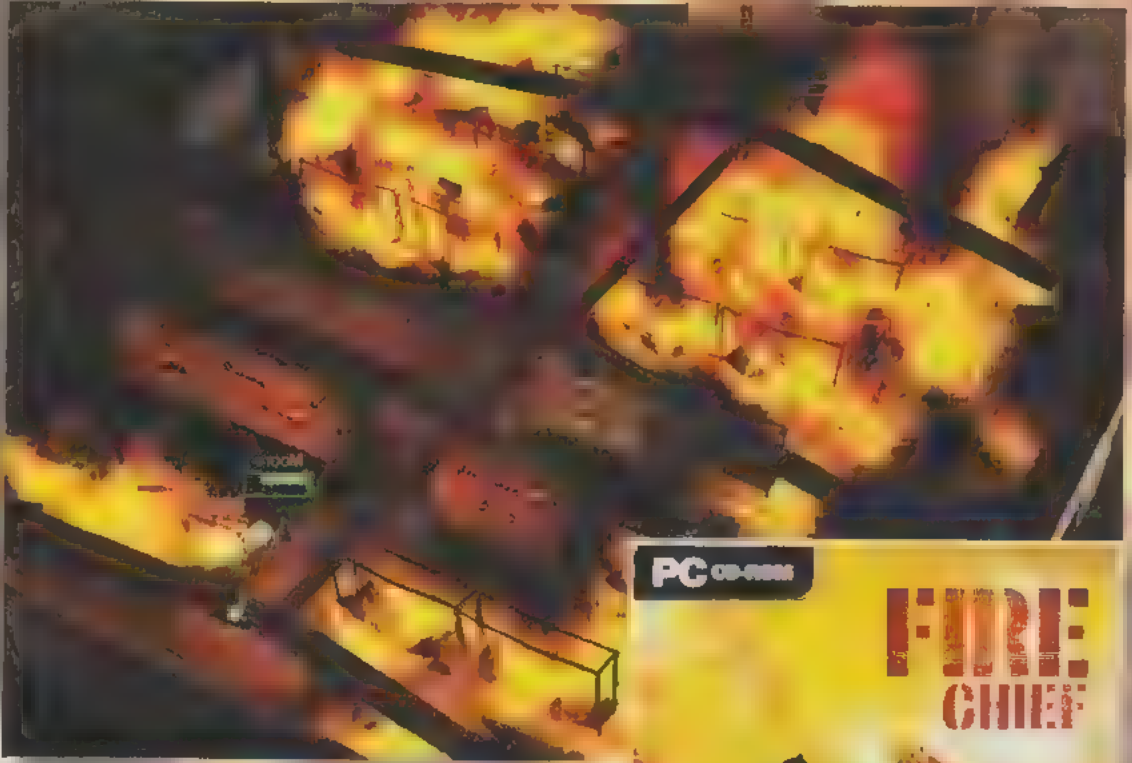
İtfaiyeciler, modern çağ şehirlerinin yeni halk kahramanları.

Alevlere karşı vurut tükleri takım oyunu şimdiye kadar bir sürü film, televizyon dizisi, kütüba konu oldu. Ve tabii ki bilgisayar oyunlarına. Hepsinde de amaç, itfaiyecilerin aksiyon dozu yüksek meslek yaşamlarından kesitler sunup izleyiciye (oyuncuya, okuyucuya) o atmosferi yaşatmaktır. Fire Chief de aynı kaygıyla üretilmiş yapımlardan biri. İstedikleri amacı ne kadar tutturabildikleri ise tek loknada değil sandire sandire konuşalım.

Oyunun yapımcısı

Monte Cristo'luğın bir firması. Bugüne dek hep yönetimi (Casino Tycoon'da bir kumarhaneyi, Crazy Factory'de bir televizyon şirketini yönetiyorsunuz örneğin) ve strateji oyunları geliştiren firma, bu anlamda tutarlılığıyla meşhur. Şimdiye kadar yaptığı oyunlar çok ses getirmediler ama Fire Chief'te bu da aşılabilecek gibi.

Aslında itfaiyecilerin kullandığı ekipmanlar gelişip modernleştikçe oyun yapımcılarına da daha çok malzeme çıkıyor. Fire Chief'i ekleyince ve karizmatik vapan da bu galiba. Oyunda itfaiyecilerinizi çok yakından görme şansınız yok. Real-time strateji oyunlarına has, tepeden bakışı kullanırken küçük kırmızı birer lekeye donuşuyorlar ve alevleri kendi gözünüzde hissetmek için haval gücünüzü devreye sokmanız



Bütün malları yandıran yangını söndürmeli

gerekıyor. Ama üssünüz niteğindeki itfaiye merkezine girdiğinizde nihayet gerçek birer kahramana donuşuyorlar.

Yardım diyene koşun

Fire Chief'te birbirinden farklı teçhizatlarla donanmış altı çeşit biriminiz var. Doğal olarak bunlardan en temel olanı kazıma ve hortumlarıyla cansiperane çalışan adamlarınız. Bunun dışında, yaralıları yangın yerinden alıp uzaklaştıran sağlık görevlileriniz, alevlere daha dayanıklı giysilerle donanmış uzmanlarınız, ortamdaki makinelerle ilgilenen mühendisleriniz, en tehlikeli mekanlara dalma konusunda eğitilmiş komando itfaiyecileriniz ve zorlu engeller arasında ilerlemenizi sağlayan, Türkiye'deki karşılığını bulamadığımız bir

adaminiz var. Sız savmayın ben söyleyeyim, toplam 6 çeşit birim ediyör.

Bunun dışında bir de araçlar kategorisi var ki oradaki birimleriniz de son derece modern ve profesyonel. Büyük itfaiye kamyonları, bantların su sıkkan modelleri, itfaiye helikopterleri falan, hepsi emrinizde her zaman değil.

Fire Chief, bir o kadar diğerine geçemediğiniz toplam 10 görev içeriyor. Neve ki oldukça anlamlı bir sırayla ilerliyor bu görevler ve küçük bir fabrikadan koskoca ormanlarda ki vakalara kadar giderek zor-

laşan işlere giriyorsunuz.

Bu kadar teknik olgıdan sonra hadi artık esas konuya geçelim. Öncelikle real-time strateji tarzının bir itfaiye ekibinin kontrolüne uyarlanması fikrinin çok özgün olduğu bir gerçek. Oyunun, 11 Eylül'den sonra Amerika'da her zamankinden daha fazla saygın-



lık kazanan bu kamu görevlilerine bir jest olsun diye mi yoksa RTS'ye renk gelsin diye mi tasarlandığı konusunda para noya yapmazsanız (İyi yapanlar var) önyargısız, temiz bir başlangıç olur. Gerçi Fire Chief'in bu bir noktasında "kahraman Amerikan itfaiye erlerimiz" iması bile yapılmıyor (ölen itfaiyecilerin anısını canlı tutmak için tutulan kayıtların bununla bir ilgisi yok) ama insan aklı torba değil, büzülmüyor.

Hararet basar bir yandan

Oyun ilk bakışta görevler boyunca kadronuzu genişletip, mekanın inceliklerine göre bir strateji belirlediğiniz, sonra da "ölen ölür, kalan sağlar bizimdir" zihniyetiyle alevlerin arasına daldığınız bir çerçeveye sığacak gibi görünse de işin içinde bir ton detay var. Her iş için uzmanlaşmış ayrı elemanlarınız olması bile oyuna bir Commandos havası katmaya yetiyor. Tek fark, buradaki düşmanın gerekli gereksiz "alaarm, alaarm!" diye bağırması. Onun yerine sürekli bir harlama efekti duyacaksınız. Bir noktadan sonra bu kakofoninin dayanılmaz olduğunu belirtmek zorundayım. Ama eğer söz konusu ses testi geçebiliyorsanız belki gerçekten de itfaiyeci olmak için yaratılmışsınızdır?

Girdiğiniz her mekan öncelikle iyice analiz edip, eylem planınızı kafanızda belirlemek

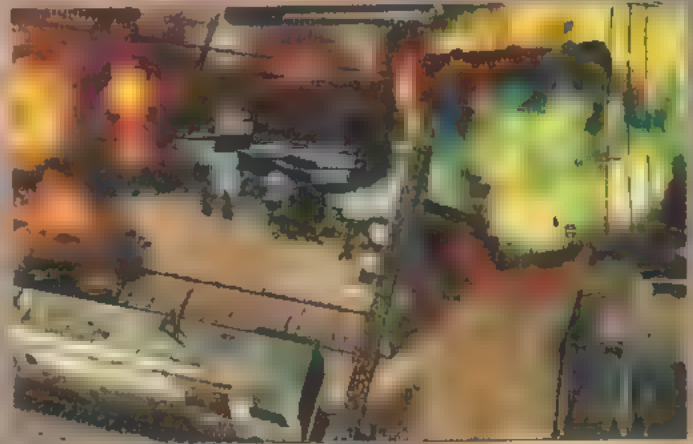
zorundasınız. Bölüm başlarında alacağınız kısa ve pratik bilgiler bu anlamda çok yol gösterici olacak. Ote yandan planınız ne kadar "kusursuz" görünse de her zaman aksama riski var. Bu da oyuna heyecan katan bir eksen. Örneğin hem patlayıcılarla yüklü hem de yaralı insanların olduğu bir yangın mekanına girdiğinizde öncelikle alevlerin

patlayıcılara ulaşmasını önlemeye mi çalışmalısınız, yoksa yaralılara ulaşmaya mı? Ustelik bir de henüz alev almamış olan ahşap merdivenler sizi binadaki stratejik bir noktaya ulaştıracak tek yol ise... Nereden başlamanız gerektiğini, rotanızı, hangi elemanları ne tarafa göndereceğinizi hesaplamadan "bana bir şey olmaz" diyerek başarılı olmayı ummayın. Hem zaten başarsanız da herhangi bir zevki olmaz.

Oyunun tıpkı bir bulmacayı andıran ve fiziksel koşullara bağlı hale getirilerek oyuncuyu düşünmeye zorlayan görevleri maalesef grafiklerle yeterince desteklenememiş. Zaten bir kaos ortamına dönüşmüş olay yerine girer girmezde gerçek bir gözün görebileceklerinden son derece



Bir dolu itfaiyeci ve bir dolu ateşiniz var. Ama içeri nasıl girmeli



İşler çok kötü. Bu lokomotifler de köğü gibi yanıyor.

uzak, sembolik grafikler karşısında canınız sıkılabilir. Aslında oyunun genelinde "gerçekçilik" konusunda ciddi bir eksiklik var. Yangın ve itfaiyeciler gibi insanları çok kolay havaya sokan, heyecanlı bir ortamın daha iyi işlenmesini beklerdim. Oysa oyun bu atmosferin sadece müzikle yakalanabilmesi ihtimali varmış gibi inatla kulaklarınıza gerilimi yüksek bir müzikle saldırıyor. Evet, işe yaradığı kesin ama nereye kadar?

Oyunun çok sayıda ve birbirinden çok farklı mekanlarda geçmesi, fizik kurallarına sadık kalmaya çalışması, görevlerin ve birimlerin kendi içindeki çeşitliliği ve tabii ki real-time stratejinin bu özgün yorumu

etkileyici. Geriye kalanlar ise oyundaki kötü yanlar. Ses efektlerinin yanında "saman alevi" gibi sizin gibi tecrübeli bir oyuncuyu durdurması mümkün değil.

Esra Akın



Plan yapmadan yangına böyle dalarız bu oyunda bembekli simülasyonuna döner

✓ "Fire Chief" çok başarılı

✗ "Fire Chief" çok başarılı

75

Ve Siemens ST55'i sunar

VGA kamerası, TFT ekranı ve MMS desteğiyle birlikte...

İlk kameralı telefonu MC60'dan beri kabuğuna çekilen Siemens, hafif lüks olmakla birlikte hayli işlevsel görünen ikinci modelini de piyasaya sunuyor. ST55'in en belirgin özellikleri, MMS'i desteklemesi, 16 bit TFT ekranı ve tabii ki VGA kamerası.

Siemens'in gözdesi SL55'in de tacını elinden alan SL55, taşıdığı özelliklerle diğer tüm yeni modellerden ayrılıyor. Örneğin entegre dijital kamerası 0,3 megapiksel, ki bu rakam MC60'inkinin iki katı. Keza MC60'ta 12-bit TFT ekran bulunurken SL55'inki 16-bit. Ayrıca 120 x 160 pikselle yüksek bir çözünürlük sunuyor ve yine "ilk" niteliğinde bir özelliğe sahip: 4x dijital zoom.

Depolama ise SL55'in zayıf kaldığı bir taraf, çünkü tüm fotoğrafları saklamak için sunulan 1.2 MB'lık alan. Bu kapasite, bazı Nokia ya da Sony Ericsson telefonlarının hayli gerisinde kalıyor. Ekranı oldukça geniş olmasına rağmen tuş takımı küçük ve fonksiyonel tutularak telefonun büyük olması önlenmiş. Ayrıca Sony Ericsson telefonlarda gördüğümüz dört yönlü küçük kontrol butonu ve ikonlardan oluşan menü, Siemens tarafından ilk defa bu telefonda kullanılmış. 99 x 47 x 22 mm boyutlarında ve 87 gram olan SL55, 140 saat bekleme, 4,5 saat konuşma süresine sahip.



Cebindeki Oyunlar

Minik bir ekranda minik minik karakterlerle oynarken insan başını kaldırdığında çevredeki-leri bir an dev gibi görebilir. Pekiyi oyundaki karakteriniz bir devse bu nasıl bir çelişki olur?

D.E.W.

Şimdi düşünün ki siz bir devsiniz, halkınız da zor durumda. Halkınızı korumak ve varlığını sürdürmesini sağlamak için yapmanız gerekense, karşı kıyadaki silahları toplamak. Çünkü oyuna göre savaş kazanmak için halkın o silahlara ihtiyacı var.

Bu onurlu görevi yenne

getirmek için

ise her yol

mubah. Yani

halkınızı korurken

bir takım deniz canlılarının üzeri-

ne basarak karşı kıyıya gitmeniz

gerekıyor, mecburiyetten. Sonra

silahı alıp geri donmalı ve bunu

yaparken tabii ki denize

düşmemelisiniz.

Oyun üç seviyeden oluşuyor.

Karşı kıyıya geçerken yolda

tehlikeli durumlara da düşüyo-

runuz. Örneğin kıydan gelen top

ateşlerinden kaçarken süreyi de

verimli kullanmalısınız. Bir de tep-

enizde hedefe kilitlenmiş kartallar

var; söylememize gerek yok tabii

burada hedef siz oluyorsunuz.

Unutmayın, sadece 5 canınız var.

Action + puzzle türündeki

D.E.W.'de oyunu kaydedebilir ve

istediğiniz zaman tekrar başlaya-

bilirsiniz. 8 saat süren oyunun

skorunu da sisteme gönderebilir

ve en yüksek skora sahip 10

kışının isimlerini görebilirsiniz.

URL: www.mobiloyuncu.com

Destekleyen telefonlar

Nokia: 7650, 7210, 5100, 6100,

6610, 3510, 3410

Ericsson: P800

Motorola: T720i



Orta karar bir kamera

Sanyo'nun dijital kamera modeli VPC-J1 tam amatörler için

Elektronik cihazları yakından takip eden birçok kişi var. Bir de dijital kamera takipçileri var ki çıkan her yeni modelin eskisinden birkaç piksel bile yüksek kapasiteli olması onlar için önem taşıyor. Bu kişiler yazının devamını okumayabilir. Zira tanıttığımız ürün sadece 3.2 megapiksel. Ancak unutmayalım ki kısa süre öncesine kadar bu ürün de high-end kategorisindeydi. Sanyo'nun beğenilen modellerinden olan VPC-J1'in diğer özelliklerini de derhal sıralayalım: 6 megapiksel output, 3x optik zoom, 2 cm macro, Li-ion batarya, USB-PC ve TV kablosu... VPC-J1, 0.75 saniye aralıkla 13 seri çekim yapıyor. Mesela maça gidip de Bergen'in en klas gollerini kare kare çekebilirsiniz. Ayrıca gece, portre, manzara ve spor çekim ayarlarına sahip (Bergen'i çekeceğiz ya). Işıklı ve sesli menü bildirisi, ses kaydı ve direkt print de yapabildikleri arasında (Kendisi gol atamıyor). Standart 16 MB SD belleğiyle 150 fotoğraf, 2 dakika 24 saniye video ve 31 dakikalık ses kaydı saklayabiliyor. 12 golu üst üste alabiliyor yani. Küçük bir hacimde bu kadar özelliği barındırmasının yanında VPC-J1'in fiyatı da açmıyor. Hediyesi 424 dolar + KDV (Maç bileti fiyata dahil değil). Ayrıntılı bilgi www.sanyo.com.tr'de (Biletleri Biletix.com'dan alabilirsiniz)



The Matrix, online olanı

Önümüzdeki yıl başlayacak bir çılgınlıktır kendisi

Sinemada başlayan Matrix çılgınlığı, felsefesinin özünü oluşturan siber dünyada devam edecek 2004 yılında Matrix Online'ı binlerce insanla birlikte oynamaya başlayabileceğiz. Oyunun yapımını Wachowski biraderlerle Monolith Productions birlikte yürütüyor. Wachowski biraderlerin de bizzat oyunun yapımında bulunuyor olması son derece enteresan olacağının bir işareti.

Matrix Online'ın hikayesi, Kasım'da izleyeceğimiz Matrix Revolutions filminden sonraki bir zamanda geçecek. Oyunu oynarken sadece Matrix içerisinde olacağız. Dolayısıyla bu da Hovercraft'ları ya da Sentinel'leri göremeyeceğimiz anlamına geliyor. Ancak bunun bir oyun

için bir handicap olmaya-
cağı kesin.

Oyunda kung fu dövüş tekniklerinden en ağır silahları kullanmaya kadar birçok şey mevcut. Ayrıca Matrix için bir vazgeçilmez olan BULLET TIME da Matrix Online'da var. Kısacası bol hareket içeren bir MMORPG bizi bekliyor. Matrix Online'ın beta testi henüz başlamadı ancak www.matrixonline.com adresini sık sık takip ederseniz beta tester'lık için gerekli bilgileri yakında bulabilirsiniz.

Son olarak, oyun yapımcılarına soru-



lan bir soru ve cevabı

- Can I be The One?

- Maybe. You should ask The Oracle that question

Karadelikte başlayan eğlence

Yapımcılarına göre EVE Online, bir oyun olamayacak kadar gerçekçiymiş

Derin uzayda Canopus sistemi yakınında bulunan bir karadelige, sunduğu yeni başlangıçlar için EVE adı verildi. Kısa sürede insanlar bu sisteme koloniler kurdu. Sadece özel donanımlı gemiler EVE karadeligini kullanabildiği için iki tarafına geçitler yapıldı. Ama sonra birden EVE kapıları büyük bir felaketle bölgede dev yerçekimi alanları yarattı. Hayatta

kalan kolonilerden 5'i büyük imparatorluklar haline geldi. Ancak bu koloniler arasındaki barış çok uzun sürmeyecekti. İşte bu gergin zamanda EVE dünyasına giriyoruz. Oyuncular EVE'de gemi kap-tanlarını canlandıracak. Oyunda 5000 sistem, binlerce istasyon bulunacak. Korsanlık yapabilir ya da şirketinizi kurup gemilerinizle ticaret yapabilirsiniz. EVE'de yapabileceklerinizi sınırlayan tek

şey hayal gücünüz olacak. Oyun yapımcıları bunu "EVE oyun olamayacak kadar gerçekçi ancak gerçekten çok daha eğlenceli" sözleriyle dile getiriyor. 30 bin oyuncu kapasiteli EVE evreninde yerinizi almadan önce oyunun Türkiye'deki dağıtımını üstlenen Avaturk'un www.avaturk.com adresinin yanı sıra oyunun resmi sitesi www.eve-online.com'u da ziyaret edebilirsiniz.

Prince Persia dünyor



Henüz PC'ler yaygınlaşmamış Amiga'larda oyun oynanmış. Prince of Persia, tüm oyun piyasasını kasıp kavurmuştu. Sonra ikincisi ve üçüncüsü çıktı. Aradan yıllar geçti... Ubi Soft firması efsane olan Prince of Persia: The Sands of Time ile devam edeceğin aç * 330 * 4 oyunu defalarca bittirmiş, kötü vezir Jaffar ile onlarca defa kılıç tokuşturmuş olan herkesi heyecanlandıran bu haberin ardından oyunun E3'teki gösterimi de etkileyiciydi. Tabii ki bu başarı, Sinter Cell gibi bir oyunu yapan Ubi Soft'a aitt. Sabırsızlansak da oynamak için yıl sonuna kadar beklememiz gerekecek. Detaylı bilgi www.prince-of-persia.com da



Everquest Rehberi - 1

Herhangi bir seçim yapmadan önce karakter ve ırklarımızı tanıyalım...

Welcome to the Everquest. Bu, her Everquest sitesini açtığımızda karşımıza çıkan ilk cümle. 1998'de beta testine başlanmış, 99'da piyasaya çıkmış, öncü bir online MMRPG (massive multiplayer online role playing game) olan Everquest'in 98'deki grafik ve oyun teknolojisini hatırlıyor olabilirsiniz. İlk çıktığında tek rakibi Ultima Online olan Everquest, Ultima'nın 16bit bitmap grafikleri karşısında sunduğu üç boyutlu bir dünya ve dönemin en iyi grafikleriyle dikkatleri üzerine çekmişti. İlerleyen zamanlarda teknoloji ve grafiklerden geri kalmamak için yeni güncelleme paketlerini de piyasaya sunan yapımcılar Sony ve Verant, oyuna olan ilginin geçen beş yılda sürekli artmasını sağladı. İlk Everquest'in üzerine Ruins of Kunark, Scars of Velious, Shadows of Luclin, Planes of Power ve Legacy of Ykesha paketleri çıktı.

Oyunun temeli FRP'ye dayanıyor. Ama bu, FRP bilmeyen arkadaşların oynamayacağı anlamına gelmiyor. Bakın bana, dört yıldır oynuyorum :)

Biraz karakter ve ırklardan bahsedelim. Everquest'te 15 ırk ve 15 karakterimiz var. Bunlar, kendi içlerinde farklı yollara ayrılıyor.

Dark Elf

Dark Elflerimiz oyuna yeraltı şehirlerinde başlıyor. Kuzenleri olan Elfler'in kötü ve karanlık yönlerini alıp kendilerini büyütün kötü tarafına yöneltmişler. Ve oyundaki diğer bütün ırklara kalpten düşmanlar.



Çoğumuzun kötü hikayelerden tanıdığı ve bildiği Troller burada karşımıza seçilebilir karakterler olarak çıkıyor. Eğer bu kötü, yeşil derilli yaratıklardan hoşlanıyorsanız (kı ben olsam yapmazdım) buyurun, dükkan sizim.



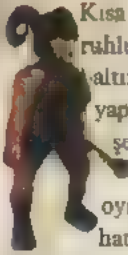
Shaman

Oyun içinde en fazla karakter yelpazesi bulunan ırk. Shaman hariç her karakteri seçilebilir. Oyuna güzel bir kalede başlıyorlar.



Troll

Kısa boylu, iyi ve sürekli ağır ruhlu Dwarf'larımız yeraltında, kayaları oyarak yaptıkları devasa şehirlerinde yaşıyorlar. Lord of The Rings filminden oymacılık sanatında iyi olduğunu hatırladığımız Dwarf'lar, aynı becerilerini oyunda da gösterebiliyor.

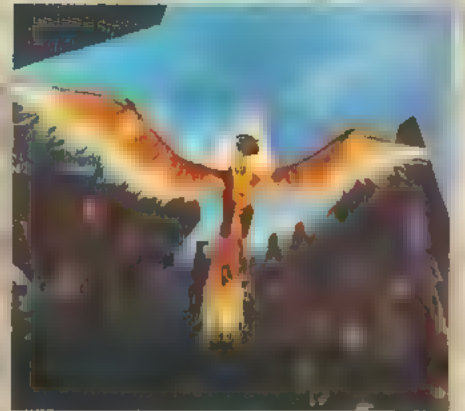


Dwarf

Dagların bu soylu savaşçı ırkı, burada da yerini almış durumda. Soğuğa dayanıklı, cengaver, hafif anlayışsız bu ırk da seçeneklerimiz arasında.



Bunların dışında ekleyebileceklerim arasında High Elf, Half Elf, Woodelf, Halfling (buçukluk), Ogre, Iksar (ilbardman), Froglok, Etudite, Gnome ve Wahshir ırkları mevcut. Her birinin



Anka kuşunun hikayesini bilir misiniz? Paul Everquest'te bu hikayenin karşılığı nedir? Öğrenin.

kendine has şehirleri, mekanları, özellikleri, dostları ve düşmanları var.

Seçemediklerimiz arasında sayamayacağım kadar çok ırk var. Tabi insan sorar, e kardeşim ırk ırk diyorsun, ne farkları var bunların diye... Hepsinin kendine has özellikleri mevcut. Mesela bir insan olarak geceleri görüşümüz düşüyor, burnumuzun ucunu göremez hale geliyoruz. Büyüler yardımıyla bu sorunumuzu giderebilsek de orneğin Dark Elfler hem gece hem de gündüz çok iyi bir görüş yeteneğine sahiptir.

Biraz da seçilebilen karakterlerden

bahsedelim. 15 seçilebilir karakterimiz var Warrior, Paladin, Ranger, Rogue, Shadowknight, Monk, Beastlord ve Bard, savaş için hem silahlarını hem de (birkaçı) büyü yeteneklerini kullanıyorlar Bunun yanı sıra büyücü olarak Wizard, Magician, Enchanter, Necromancer, Cleric, Shaman ve Druid'e sahibiz. Bunları biraz yakından inceleyelim

Warrior

Bildiğimiz her yönüyle savaşçı. Savaş için doğmuş, her türlü silahı kullanabilen, oyunda adı Tank olarak da tabir edilen karakter. En büyük yeteneği kasları olan bu savaşçılarımız, silah kullanma/defans/ atak özelliklerini en iyi kullanabilen karakterlerden biri. Büyü ile ilişkisi uzaktan yakından bulunmaz. Dedğim gibi o pek düşünmez, genellikle vurur :)

Wizard

Warrior'un tersine kendini ilim irfana vermiş olan bu karakterlerin ana hedefi büyü konusunda uzmanlaşmak. Yakın dövüş tekniklerinden haberi olan bu karakterimiz, düşmanına inanılmaz zarar verebilecek büyüyle sahip. Aynı zamanda dünya üzerinde koşmadan seyahat edebileceği büyüleri (teleport) var ve bu da onun acil durumda gerekirse ortamdan hızla uzaklaşmasını sağlar

Shaman

Mistik bir savaşçı olan Shamanlar tamamen ruhlarla temas içerisinde olup büyülerini çeşitli ruhlar çağırarak lanse ederler Yakın savaş konusunda çok usta olmasalar da bu alanda az olarak etkileri vardır. Genel



Bu ortamda görmeyi hayal bile edemeyacağınız birçok düşman Everquest'te kabus gibi tapanıza çökebilir.

anlamda saldırı büyüleri zehirlemeye dayanır. Aynı şekilde arkadaşları için de çok yararlı büyüleri vardır. Birkaç büyü ile Strength, Dexterity, Agility, Stamina, Hp gibi özellikleri yükseltip dostunun gücüne güç katabilir

Necromancer

Büyünün kara ve kötü yanını kullanan büyücüler burada da mevcut. Oluları diriltme, başkalarını zehirleme ve kendine yaptığı büyülerle nefes almayı bile durdurabilen özelliklere sahip.

Karakter yaratılırken önce 15 ırkımızdan birine karar veriyoruz. Ama her ırk aynı zamanda her sınıfı seçemiyor. Örneğin bir Gnome gidip Druid olamıyor. İnsanlar, en fazla çeşide sahip ırk. Barbarian'lar ise sadece Shaman, Rogue ve Warrior oluyor.

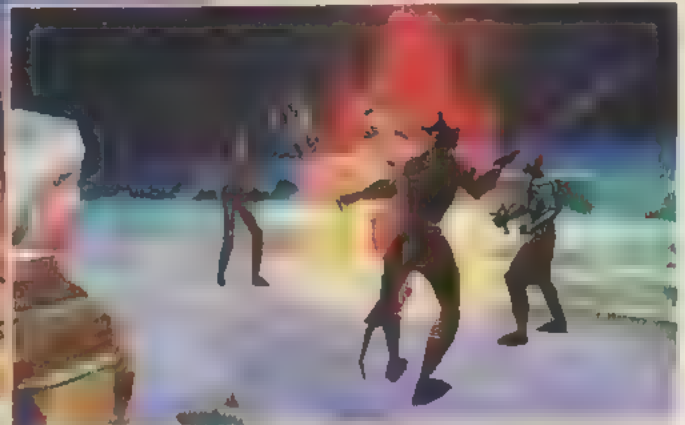
Oyunda bu ırkları birbirlerinden ayıran en önemli özellik, yaşadıkları şehirler ve iyi/kötü pozisyonları. Bir insan şehri olan Freeport'a bir Dark Elf'in girmesi, başta imkansız. Aynı şekilde bir Ogre şehrine de bir Dwarf'ın ayak basması, eceline susamasıyla eşdeğer. Yani oyunda karakterlerin iyi/kötü derecesi çok iyi korunmuş durumda. Tabi hepsi böyle değil. Wood Elfler, şehirlerine (ki dev ağaçlar üzerine kurulu bir ağaç şehirdir) giren insanları karşılıyor ve ağırlıyor. Ama bir şey satın almak istediğinizde size Wood Elfler'den istenenden daha fazla fiyat çıkarılıyor. Eee, ne de olsa yabancısınız... İşte bu yüzden karakter seçilirken ne olduğunuz çok dikkat etmeniz gerekiyor. Kötü bir karakter oynatacağsamız kesinlikle en kötüsü bile olabilirsiniz. İyi olmak isterseniz de aynı şekilde yolunuz açık.

Haftaya tanrılar ve statılarla Everquest'e devam ediyoruz.

Volkan Alkan



Her bir ırkın kendine has yaşam biçimi, oyuncuların katkısıyla daha da özel hale geliyor.



Warcraft 3: Frozen Throne

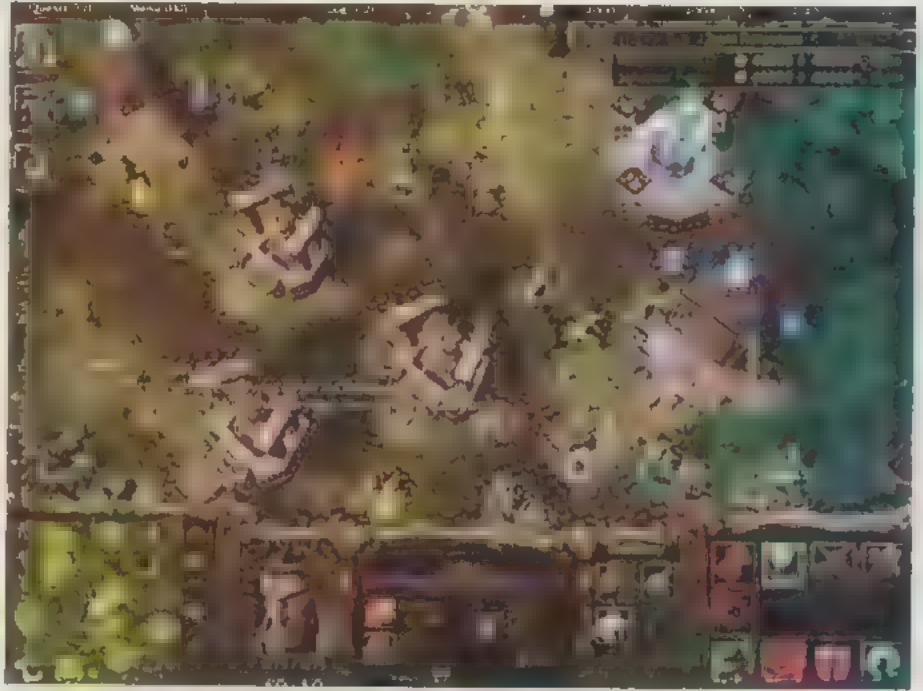
Undeath'leri oynayarak senaryonun gölgede kalmış sırlarına ışık tutuyoruz

Geçen hafta önce Night Elf'leri sonra da Alliance Campaign içinde insanları oynamıştık. Böylece tam da oyunun iyice şekillendiği, sanki biraz da kontrolden çıktığı bölümlere geldik. Prens Arthas karanlık yoldan vazgeçip insan olduğunu hatırlayacak mı? Sylvana bir ihanete mı hazırlanı-yor? Donmuş laht kimin olacak? Seymen Ağa ve Bahar'ın aşkı yalan mıydı? Ehem...

Scourge Campaign Legacy Of Demand Bölüm 1

King Arthas

Bu bölüme eski kahramanımız şimdi ise Undeath olmuş bir canavar olan Arthas ile başlıyoruz. Bu bölümdeki esas amaç insanlığın son kahınısı olan 9 kasabayı edindiğimiz müttefikler ile yok etmek. Ayrıca 20 taneden fazla insanın da yaptığımız savunma sayesinde bölgeden kaçmasını engellemek. Önceki oyundan Arthas gibi tanıdığımız Kel'Thuzad ve Arthas'ın canavara çevirdiği Sylvanas da müttefik olarak kullanabileceğimiz diğer kahramanlar arasında ama unutmayın kaçış noktalarına oyunun başlar başlamaz yollayabildiğiniz kadar



Buradaki paladin kampına destek kuvvetlerle saldırın.

destek yollayın. Ayrıca bölümdeki diğer bir ana görev ise çıkış noktalarına Paladin yollayan 3 Altar'ı yok edip Paladinler'i öldürmek. Altarlar'ın üçü birden haritanın orta kısmının biraz sağında kalıyor. Altar bölgesine gidebildiğiniz kadar destek ve müttefikle gidin, çok iyi korunuyor.

A Kingdom Divided

Önce arkamıza yaslanıp izleme modunu açık hale getiriyoruz :)

Bölüm II

The Flight From Lordaeron

Bu bölümde eski ki kahramanımız yola çık-mak için hazırlanırken tuzaga düşürülüyor. Buradaki amaç Arthas'ı

tek parça halinde haritanın en üst ortasında-ki City Exit'e götürmek. Opsiyonel görev olarak haritanın en sol orta kısmındaki Meat Wagon ünitelerini kendinize destek olarak alabilirsiniz. Eğer Arthas ölürse görev doğal olarak başarısızlıkla sonuçlanıyor

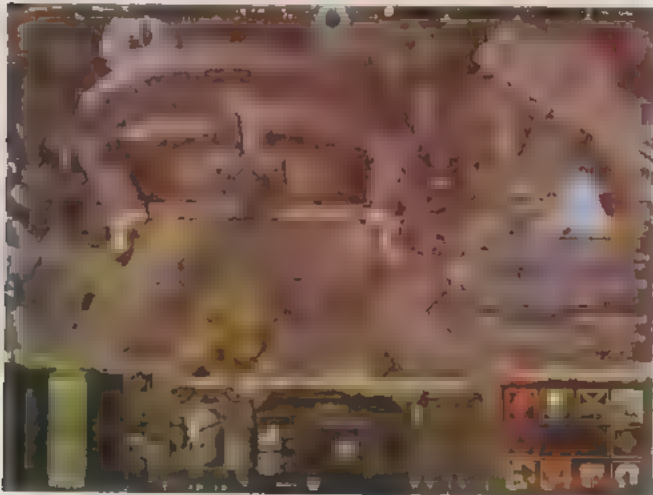
Sylvanas' Farewell

Bak şu Sylvanas'ın yaptıklarına

Bölüm III

The Dark Lady

Bu bölümde esas görev Varimathras'a ait olan Kırmızı Undeath ussunu, kendi üssümüzü geliştirerek ve upgrade ederek ve biraz da iyi bir savunma ile yok etmek. Bu bölümde kahraman olarak Sylvanas'ı kullanıyoruz. Unutmadan, iyi savunma yapıp Kırmızı Undeathler toparlanamadan Varimathras'a sürekli saldırın.



Haritanın En ucunda yeşil olarak işaretli olan yere kadar Arthas'ın gitmesi lazım.

Bölüm IV

The Return To The Northend

Bu bölümdeki esas amaç ise ilk başta bölüme başladığımız bütün mürettebat gemiler dahil olmak üzere ve yeni kahramanımız Anub'arak ile birlikte Blood Elfler'in Island Stronghold'unu yok edip, oraya kendi ussumuzü kurmak. Haritanın ortasında sağ alta doğru olan yerdeki kırmızı Blood Elfler. İkinci esas görevimiz ise Azjol-Nerub'u koruyan gardiyanları öldürmek. Onları öldürdükten sonra görev bitmiş oluyor.

Bölüm V

Dreadlord's Fall

Bu bölümdeki esas görevimiz ise sinsi bir saldırıda bulunarak Garithos ve Detheroc'un uslerini yok etmek. Bu arada yukarıdaki süre dolmadan uyuyan bütün düşman güçlerini yok etmek.

Bölüm VI

A New Power In Lordaeron

Bu bölümdeki esas görev de iyi bir savunma ve hızlı bir saldırı taktığıyla, kontrolümüzdeki kahramanlar Garithos, Sylvannas ve Varimathras'ı da kullanarak haritanın ortasındaki Mor Balnazzar'a ait olan üssü yok etmek.

Bölüm VII - Birinci Kısım

Into The Shadow Web Caverns

Ozellikle söylemeliyim ki oyunun en uzun ve en zevkli bölümlerinden biri, tam üç aşamadan oluşuyor. Üç bölümdeki ortak amaç ise Arthas'ı Frozen Throne'a yer altından uyaştırmak. Arthas ve Anub'arak'ın hayatta kalması yine olmazsa olmaz koşullardan. Eski krallığın girişini bulmak ana hedef. Diğer görevler ise Arthas ve Anub'arak'ın



Ussunuzu kurup güçlendirerek sağ üstteki Varimathras'ın kırmızı ussuna saldırın.

ekibi ile birlikte haritanın orta sağ altında kalan Baelgun'u öldürmek ve Baelgun'un üstünden çıkan anahtar ile Old Kingdom'in kapısını açmak.

İkinci Kısım

The Forgotten Ones

En zor bölümlerden biri olan bu bölümde yine Arthas ve Anub'arak hayatta kalmak zorunda. Bu seter girdiğimiz Old Kingdom'in çıkışını bulmak zorundayız. Arthas Anub'arak ve yanındaki ekip ile birlikte Forgotten One'i yok etmeden Old



Haritada sağ ortadaki kırmızı usse iyi bir taktik ile yavaşça saldırın

Kingdom'dan dışarı çıkamıyoruz ve bu yaratık 5000 health'e sahip, hiç damage'i yüksek olan ve Level 15 gücünde bir canavar. Onun için size tavsiyem mutlaka saldırırken gücünüz azalmaya başladığında kenardaki heal'lara koşmanız

Üçüncü Kısım

Ascent To The Upper Kingdom

Bu bölümde ise Arthas yine hayatta kalmalı ve 10 dakika içerisinde Old Kingdom'dan kaçmalı. İzleyeceğimiz yol belli olduğu için zorlanmayacağınız bu bölümde yalnızca alemler ve tuzaklarında zamanlamayı çok iyi yapmalısınız ve bütün bölüm boyunca hızlı olmalısınız, çünkü süreniz çok sınırlı. Ayrıca unutmadan ileride karşılaşacağınız Anub'arak da havatta kalmak zorunda. Şimdiden şefkat gösterin yanı



Uyuyan bütün düşmanları dikkat çekmeden öldürüm mor ve açık mavi olan üssleri yokedin.

Boiling Point

Arkanıza yaslanıp bu intro'yu da keyifle izleyebilirsiniz.

Bölüm VIII

A Symphony Of Frost And Flame

İşte son bölümümüz oyunun en zor ve en zevkli bölümlerinden biri. Bu bölümde Frozen Throne'u açmak için Frozen Throne'un etrafında bulunan 4 Obelisk'i kahramanımız Arthas'ın Illidan'dan önce ele geçirip açması lazım. Burada hem Illidan'dan hızlı olmalıyız, hem de Arthas Obelisk'leri ele geçirip açarken Arthas'ı iyi korumalıyız. Aynı zamanda Illidan'ın Obelisk'leri ele geçirmesini mümkün olduğunca engellemeliyiz.

Final

A Long Time Coming

İşte arkadaşlar oyunun son dövüş sahnesi Illidan'ın Frozen Throne'u yok etmek için, Arthas'ın ise Frozen Throne'u ele geçirmek için birbirlerine girdikleri sahne. Kim mi galip geliyor? İzleyin ve görün :)

Bonus Campaign

The Founding Of Durotar

Birinci bölüm

Yazının başında da bahsettiğim gibi diğer iki adı henüz mevcut değil, onları Blizzard hazırladığı zaman internette indireceğimiz gibi görünüyor.

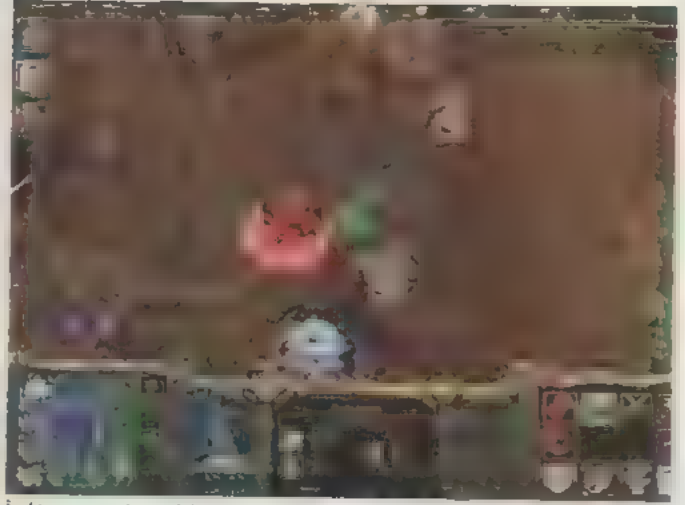
Bu bölümde çok fazla ana görev var. İlk

başta Mogrin'in raporunu Rexxar ile eski Warchief kahramanımıza ileterek başlıyoruz. Zaten bizim esas kahramanımız da bonus bölümü boyunca Rexxar olacak. Ondan sonra bize Warcamp'da çeşitli görevler veriliyor ve onları tek tek yerine getiriyoruz. Bunlardan ilki Warcamp'da, sorunları çözmek istediğinizden başlayabilirsiniz. Her biri size farklı bir görev veriyor ve o

görevler sonucunda Rexxar'ın Inventory'sine yakışacak item'lar alıyorsunuz.

Drek'Thar adındaki kahraman size verdiği görevde haritanın sol üst köşesindeki mağaraya girmenizi istiyor ve hazırlamakta olduğu ıksır için sizden Shimmerweed Herbs adlı bitkiyi Thunder Lizzard'ların arasından toplamanızı istiyor. Toplam 6 tane Shimmerweed toplamanız gerekiyor. Shimmerweed'leri toplayıp Drek'Thar'a geri döndüğünüzde size Shimmerweed'lerden hazırladığı 5 kullanımlık ıksır hediye ediyor.

Nazgrel isimli kahraman ise sizden haritanın orta sol üst kısmında kalan BloodFeather adlı ejderhayı öldürmenizi



İyi bir savunma kurarak haritada ortadaki mor üssü yok edin.

istiyor. Bunun yanı sıra Rexxar'ın yanına bu görevlerde Rokhan adında bir kahramanla savaşıyorsunuz. Ayrıca bonus bölümünde kahramanlarımız öldüğünde harita içersindeki çeşitli spawn taşlarından tekrar bölüm içine ışınlanıyorlar. Bloodfeather adlı ejderhayı öldürdükten sonra Warcamp'a gidip durumu Nazgrel'e bildirdikten sonra sizi Armory'de güzel hediyeler bekliyor olacak. Gazlowe adlı kahramanın isteği ise sizden haritanın orta alt kısmındaki Goblin tüneline girip oradaki taşıyıcı ayakları koruyan ve aynı zamanda Kobold'ların mağaraya girmesinde geçit olan ayakları Goblinler ile patlatarak yıkmak. Bu görevi başardığınızda Gazlowe'ye ilettikten sonra sizi yine güzel hediyeler bekliyor olacak.

Bu üç görevi de tamamladıktan sonra Warcamp'ta tekrar Thrall'a (Warchief) gidin ve ekstra görevler alın. Size vereceği görevlerden biri Survey The Borders. Bu görevde Warcamp'ın generali Nazgrel Durotar, sınırlarında belirmeye başlayan insan ırkından şüpheli ediyor. Bunun üzerine size gidip dışarıyı izleyen garnizonundaki Teğmen Gar'thok ile görüşmenizi istiyor.



Bu haritada çıkış haritanın sağ üst köşesinde



Haritada daima sağ doğru ilerleyerek bu bölümü geçmeniz mümkün

Observatory'den sahili gezetleyip durumu donup Thrall'a bildirmenizi isiyor

Warn The Thralls

Protect The Border görevinde ise Thrall WatchPost'a Nazgrel ile birlikte geri dönüp insanların üssünün yerini bulup, insanları öldürdükten sonra üsse geri dönmenizi istiyor. Bu görev diğer görevlere göre daha kısa bir görev olarak geçiyor. Bundan sonraki görev ise Warn The Trolls adında. Durator'a saldırmakla yetinmeyen insan ırkı, Echo adasındaki Darkspear adlı Thrall'lere karşı da saldırıya geçmeye başlıyor. Thrall, Rexxar ve Rokhan'a acilen Echo adasına bir Zeplin'e binip gitmelerini ve Echo adasında Darkspear Thrall'lerinin başı Vol'jin'i bulmanızı isiyor. Zeppelin'e bineceğiniz yer haritada kolayca işaretlenmiş olarak bulunuyor. Echo adasına ulaştığınızda Rexxar ve Rokhan ile yavaş bir şekilde ilerleyin. Adada çok güçlü yaratıklar mevcut. Özellikle haritanın orta sağ üst kısmında çok güçlü gardiyanlar var. Onlarla savaşın, üstlerinden çıkan item'lar çok fazla güç kazandırıyor.

Vol'jin'e ulaştığınızda ise çoktan adanın etrafının insan gemilerine ait donanma tarafından kuşatıldığını görüyoruz. Vol'jin aradaki introda Rexxar ve Rokhan'ı uçan bir varana dönüştürüyor. Çünkü gemilere ancak uçarak ulaşabiliyorsunuz. Rexxar ve Rokhan'ı eski haline döndürmek için görev bittikten sonra tekrar Vol'jin'in bulunduğu yerdeki beyaz işaretli çembere doğru uçmanız yeterli. İnsan ırkına ait donanma gemileri ise haritanın en üst kısmına yakın adacıklara saldırmakta meşgul. Burada Vol'jin'in size vermiş olduğu destek hava saldırı gücünü kullanın. Battleship'lerin hepsini batırdıktan sonra, Vol'jin e donup görevi bitirdiğinizi bildiriyorsunuz. Fakat bununla bitmiyor, insanların bunun karşısında bir ek tehdit oluşturmaları yüzünden, Vol'jin Darkspear kabilesinin adayı boşaltması için adanın işaret yerlerindeki ateşleri yakmanızı istiyor. Bu görev, The Signal Pyres diye geçiyor.

Ateş bölgeleri sırası ile ilk iki tanesi haritanın orta sağ alt kısmında, diğer iki tanesi ise haritanın sağ alt ve sağ orta kısımlarında bulunuyor. Ada içinde de bazı yerlere gitmek için Zeplin'e binmeniz gerekiyor. Bu görevde dikkat etmeniz gereken en önemli şey, Pyres'a (yakılması gereken ateşler) ulaşırken Sea Giant adı verilen canavarlarla savaşmanız. Sea Giants'lar tahmin ettiğiniz-

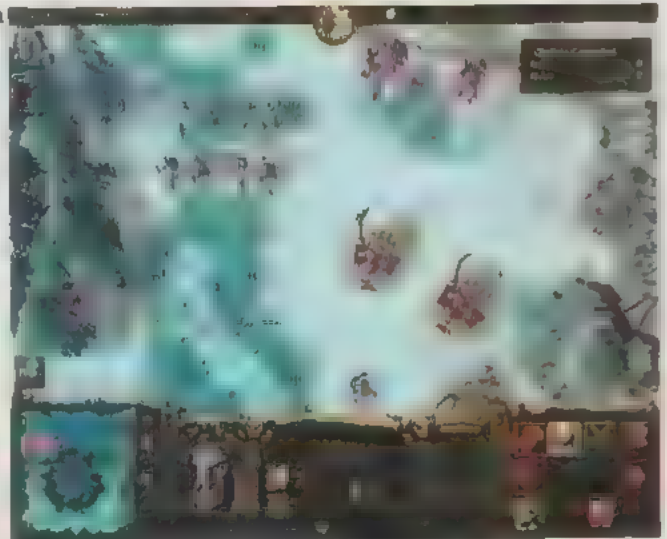


Bu bölüm ise beyaz buzların olduğu sağ üst köşede bitiyor.

den çok daha güçlü, zaten Vol'jin size briefing verirken kibarca dikkatli ol uyarısında bulunuyor :) Bu yüzden sağdan soldan topladığınız ek kuvvetleri de beraberinize katarak ilerleyin. Bu görev de bittikten sonra bu adaya geldiğiniz yerdeki Zeplin'e binerek, Warcamp'a geri dönebilirsiniz.

The Summit

Thrall'un vereceği son görev, daha doğrusu Rexxar ve Rokhan'ın Thrall'a en son teklif edeceği görevin adı ise The Summit. Bu görevde ise İnsanlar Warchief'le, olup bitenler hakkında bir görüşme yapmak istiyor, fakat bizim Rexxar ile Rokhan bu işte bir tuzak kokusu alıyor. Bunun üzerine Durator'daki haritanın alt sağ köşesinde bulunan Rexxar ve Rokhan ile birlikte görüşme noktasına gidiyoruz. Uçtuğumuzda görüyoruz ki burada bizi bekleyen insan ırkına ait elçi değil ve tam da tahmin ettiğimiz gibi Warchief Thrall'u öldürmek için gönderilmiş olan suikastçiler. Razor Hill isimindeki bölge haritanın sağ alt köşesinde bulunuyor. Burada insan ırkına ait herkesi öldürdükten sonra durumu



Uzak bir üs kurarak Obelisk'leri Hill'dan önce capture edin.

dönüp Warcamp'ta Thrall Warchief'e bildiriyoruz ve bununla beraber bonus görevlerini de tamamlamış oluyoruz.

Bonus Campaign Act One da 3 tane de opsiyonel görev var: Slay Quillboars, 1 hundred Lizards ve Collect Lizard Eggs. Collect Lizard Eggs ile 1 hundred Lizards opsiyonel görevleri bir arada Rexxar ile Rokhan'a veriliyor. Zaten bu göreve daha Bonus Campaign'ının ilk başlarında Shimmerweed Herbs'leri toplamak için girdiğimiz mağarada başlıyoruz. Görevdeki amaç, Lizard'ların niye bu kadar agresif davrandığını bulmaya çalışmak, başkaldırıyı 20 Lizard'ı yok etmek ve bunun, insan ırkının Lizard'ların vadisindeki ağaçları bir



Mogrin'in raporunu sol alttaki Warchief'in kampına götürün.

Lumbermill kurarak kestiği için Lizard'ların bu kadar asabi olduğunu I hrall'a bildirmekten ibaret. Mağara girişi Shimmerweed Herbs'leri topladığımız mağara ile aynı.

Diğer opsiyonel görev ise Collect The Lizard Eggs. Zaten bu görev, diğeri ile bir arada. Ayrıca unutmadan mağaraya Burvev I he Borders esas görevi verildiği zaman girmelisiniz. Egg lerin bir tanes. mağara haritasında alt sağda, diğeri üst sağda, ilki ise alt solda bulunuyor. Yumurtalar yeşil bir ot topluğu üstünde parlıyor.

Öncekileri de oynayın

Size Warcraft III Frozen Throne Expansion Pack ile ilgili verebileceğim bilgiler bu kadar. Oyunu mutlaka denemenizi tavsiye ederim. Özellikle oyunu son cinematic'i seyretmek için bile bitirebilirsiniz. Oyunda bazen çok sıkıldığınız bölümler de olacak

ama mutlaka bitirmeye çalışın, kesinlikle yılmayın. Sonunda gerçekten Blizzard sizi en iyi şekilde ödüllendirmiş. Blizzard yaptığı bir oyunla daha kahtesini göstermeyi başardı; strateji severleri, hatta sevmeyenleri mutlu edecek bir oyun, ayrıca yaptığı oyun-dan daha iyi bir eklenti görev paketi çıkardı.

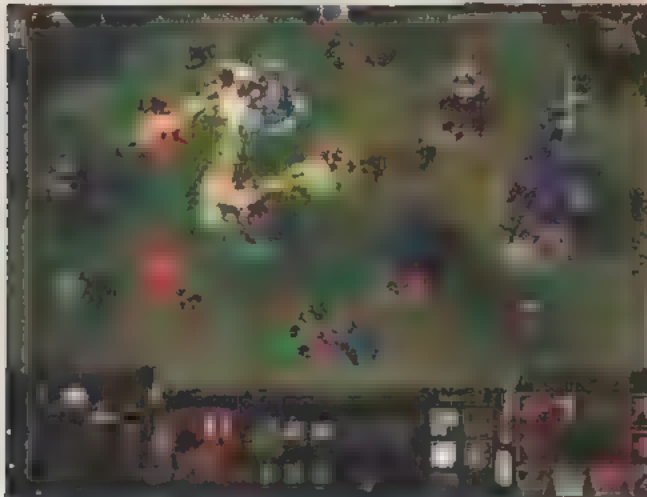
Oyunda dikkat etmeniz gereken diğer önemli bir unsur ise senaryo. Daha önce esas oyun Warcraft III Reign Of Chaos'u bitirmediyse bu eklenti paketindeki senaryoyu anlamak zor gelebilir. Bu yüzden size tavsiyem, Frozen Throne'a başlamadan önce Warcraft III Reign Of Chaos'u bir sefer senaryosunu iyice okuyarak, oyun içindeki replikleri iyice anlayarak bitirmeniz ve sonra serüvene Frozen Throne ile devam

etmeniz. Oyun hikayeye ve senaryoya çok dayalı, hatta Blizzard internet sitesinde senaryolarını kitap haline bile getirmiş durumda. Eğer meraklıysanız mutlaka alın bence.

Reign of Chaos

Warcraft III Reign Of Chaos'un hikayesi, Burning Legion'un Dünya'ya getirilmeye başlaması baz alınarak yapılmış. Arthas önceki oyunda iyi bir kahraman, fakat kendisine verilen görevlerden birinde Froustmore adlı kılıcı eli geçirince, zamanla o kılıcın esiri hale geliyor ve en sonunda Undeath ırkına dönüşerek insanlığa karşı acımasız bir canavar haline geliyor. Illidan ise Burning Legion'u dünyadan kaldırmak için Maiev'in zindanından kaçırılıyor, fakat Illidan ilk oyunda Burning Legion'dan gelen yarantılarla savaşırken bir büyüye maruz kalıyor ve bir Daemon'a dönüşüyor. Bunun üzerine Night Elf diyarının kralı olarak bilinen Malfurion ilk oyunun sonunda onu diyardan kovuyor, Illidan koşarak orayı terk ediyor ve eklenti görev paketinde karşımıza çıkıyor. Bunlar sadece senaryodan benim aklımda kalan kesitler. Oyunun senaryosu gerçekten çok kapsamlı, başarılı ve kesinlikle bir filmi aratmayacak kadar komplike yazılmış. Arthas'ın oyun sonunda verdiği konser ve credits bölümü izlemeye değer. Beni en çok da "bu oyunda hiçbir koyuna zarar verilmemiştir" yazısı güldürdü.

Tayhan Memir



Hile Kodları

"Bir oyun istiyorum, zor olsun ama ben kolayca oynayayım. Ağzıma düşen pişmiş armutlar hayal ediyorum..."

Pirates of the Caribbean

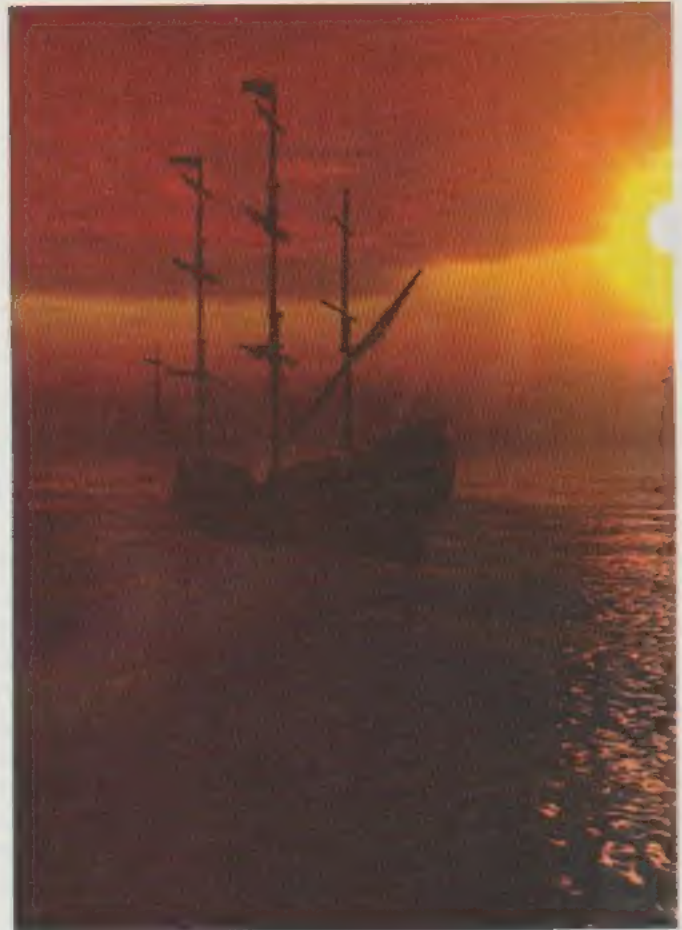
Önce "/program" klasöründe "seadogs.c" dosyasını bulun ve "gamedir/program" klasörüne kopyalayın. Sonra "/program/controls" klasöründe "init_pc.c" dosyasını bulun ve "/gamedir/program/controls" klasörüne kopyalayın. Oyuna başlayın ve ilgili hile fonksiyonu için aşağıdaki tuşlardan birine basın

- Y - God moduna geçiş
- I - Ek 100.000 Gold puan
- O - Ek 50 Skill puanı
- P - Tüm ırklara tarafsız ün

Midnight Club 2

Options ekranında aşağıdaki kodlardan birini tuşlayın. Yazdığınız kodlar ekrandan görünmüyor ama siz seri şekilde tuşlara basın.

- theparrot - tüm modları çözme
- griswold - tüm kentleri çözme
- upupdowndown ya da rimbuk - kentler, araçlar ve modları arcade moduna getirir
- howhardcanitbe (0-9) - zorluğu ayarlama
- howfastcanitbe (0-9) - hızı ayarlama
- octane - azot
- yerbamate - sınırsız azot



Star Trek Elite Force 2

Oyunu +set developer 1 +set cheats 1 parametresiyle başlatın. Değiştirilen shortcut özelliği "DRIVE:\Program Files\Activision\EF2\EF2.exe" +set developer 1 +set cheats 1 şeklinde olmalı. Oynarken E tuşuna shift'siz basın ve aşağıdaki kodlardan birini girin.

- god - yenilmezlik
- give all - tüm silahlar
- give [silah adı] - belirtilen silahı çoğaltma
- notarget - düşmanlara karşı görünmezlik
- health 100 - health'in 100'e ayarlanması

FIFA 2003

Notepad ya da benzeri bir programla bir "soccer.ini" dosyası açın ve hile kodlarını girin. Dosyayı kaydederek oyunu çalıştırın.

- AUTO_TACKLING=1 - otomatik markaj
- ONE_ON_ONE=1 - birebir oyun modu
- WINDOWED=1 - oyunu bir pencerede çalıştırma
- ABSOLUTELY_PERFECT_GOALIES=1 - kalecilerin daha iyi olması için
- CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS=1 - denk takım istatistikleri
- AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT=1 - agresif markajı aktif hale getirme
- PRACTICE_MODE=1 - antrenman modunu açma

Oyunculardan oyunculara

Bu haftadan itibaren sizden gelen mektuplara yer vermeye başlıyoruz. Bize verdiğiniz destekten dolayı teşekkür ederiz.

Mutlu kutlu olsun

Sevgili Progamer, sizlere ilk önce teşekkür etmek istiyorum. Derginiz çok güzel olmuş. Artık ne kadar aç isek oyun dergilerine, Perşembe günü ilk iş olarak gazete bayisine koşarak bir Progamer aldım. Ne yalan söyleyeyim bu kadar güzel ve eğlenceli bir dergi olacağını beklemiyordum.

Başarılarınızın devamı dilediğiyle. Şimdiden bir sonraki sayıyı beklemeye başladık.

Ruhi Özkök

Teşekkürler

Çok teşekkürler Ruhi, birinci anlamda "Bizleri var eden sizlersiniz". Biz de size layık olmaya çalışacağız. Siz buraya mektup yazacaksınız, biz cevaplayacağız.

Hayırlı olsun

Her şeyden önce yeni derginizi kutlarım. Bu mektup kâşesinin bize çok yararlı olacağını umuyorum. Derginizi alır almaz bu köşeyi gördüm ve hemen bir mektup yazmak istedim. Benim sormak istediğim soru Half - Life 2 ile ilgili. Acaba oyunun grafik ve sistem gereksinimleri nelerdir? Benim bilgisayarım PIII 800, 256 MB RAM ve 32 MB ekran kartı. Acaba bu sistemde çalışır mı?

Gordon Freeman

İşte başlıyoruz...

Senin bu sorunun cevabını benden iyi bilmen gerekir, adın Gordon Freeman olduğuna göre... Ayrıca bu ilk soruyu sana cevaplamamın mutluluğunu kalbimizde yaşıyoruz. Oyunun çalışmak için istediği konfigürasyon henüz belli değil. Ancak senin makinenin özellikleri göz önüne alındığında çalışabileceğini düşünüyorum. Tabii ki 1280 x 1024 çözünürlükte trilinear bir görüntü elde

etmeyi unut. Oyunun konusunu anlayacak kadar (800 x 600) bir görüntü elde etsen sana yeter herhalde. Tekrar düştüğümde senin makinende Half Life 2 çalışsa bile yeni gelen oyunların çalışma olasılığı çok az. Örneğin Doom III oynamak istiyorsan ya da Max Payne 2 oynamazsam olmaz diyorsan, en iyi ihtimalle 128 (paran varsa 256) MB'lık bir ekran kartına sahip olman gerekiyor. Tabi bunun yanında P4 ve 512 RAM, şu anda olmasa da bir iki ay içinde vazgeçilmez olacak.

Merhaba...

Merhaba, benim adım Özge. Hayatımıza hoş geldiniz diyorum. Oyun dergilerine çeşitlilik getirdiğiniz için teşekkür ederim. İçerdiğiniz ve görünümünüzü çok beğendim. Bizlere çocuk muamelesi yapıp basit bir dil kullanmak yerine bu tarzi seçtiğiniz için tekrar tekrar teşekkürler. Merak ediyorum, nasıl bir ortamda kaç kişi çıkartıyorsunuz bu dergiyi? Oraya gelebilir miyiz? Çok özel olmasa sorumu cevaplayabilir misiniz? Şimdiden teşekkürler.

Özge "Angelic Fruitcake" Maça

Sevgili Özge...

Henüz yepyeni bir dergiyiz. İstanbul'un en merkezi yerlerinden olan Beşiktaş'ı tayız. İçinde bulunduğumuz ortam güzel ve aydınlık bir ofis (o kadar aydınlık ki akşamüstü ekranlara yansıyan ışıklardan dolayı oyun oynayamıyoruz). Başımızın üzerinde yerinin olmasının yanında, bize biraz evi toplamak için süre ver. Örnek vermek gerekirse televizyonumuz var ancak Playstation'umuz henüz gelmedi. Bütün bunları hallettikten sonra (öyle zannediyorum ki bir iki hafta) burada kahvemizi içebilirsiniz.

**pro
gamer**
Eğlenceli Oyun Editör Dergisi

14 Ağustos 2003 / Sayı: 2

İmtiyaz Sahibi ve Sorumlu

Yazışları Müdürü

C. Serpil Ulutürk

serpil@progamermag.com

Editor

Esra Akın

esra@progamermag.com

Serkan Ayan

serkan@progamermag.com

Yazı İşleri

Volkan Alkan

volkan@progamermag.com

Tayhan Memir

tayhan@progamermag.com

Özberk Ölçer

ozberk@progamermag.com

Görsel Yönetmen

Gökhan Tüzüngüş

gokhan@progamermag.com

Grafik Tasarım

Maynajans Reklam Tanıtım Hizmetleri

Tel. (0212) 528 80 55

İdare Merkezi

Sinanpaşa Mah. Şair Leyla Sk. Mutlu Han

No.:16 Kat:4 D.22 Beşiktaş / İSTANBUL

Tel.: (0212) 258 17 04

Basıldığı Yer

Print City Tesisleri

Fatih Mahallesi Hasan Basri Caddesi

Samandıra/İSTANBUL

İletişim

Tel.: (0212) 258 17 04

progamer@progamermag.com

**MEDY
GRUP**

"YETİYBYM KÖPRÜSÜ"
0212 - 354 33 00

Genel Müdür

Can Çağdaş

Genel Müdür Yardımcıları / Satış

Meltem İnanc

Bohar Şamhili

Necdet Atar

Genel Müdür Yardımcısı / Pazarlama

Hakan Acar

Genel Müdür Yardımcısı / Finans ve Operasyon

Erhan Özdemir

Logomelo

Cep telefonunuz neşe saçsın!

3801'e

yanlarındaki kodlarıyla mesaj olarak gönderin.

En İyi Melodiler

MN238	Polis
MN545	Al Yazmalım
MN510	Formula 1
MN418	Desperado
MN785	Mutlu Ol Yeter
MN367	Göreviniz Tehlike
MN1843	Bir Aşk Hikayesi
MN1188	Bir Kalbini Çok Sevdim
MN59	Misket
MN786	Nikah Masası
MN465	Freestyler
MN1206	Vicdanstuzlar
MN1405	Çökertme
MN1476	Sultans Of The Dance
MN1819	Zaga Yeni
MN790	Sen Gelmez Oldun
MN241	Siren Sesi
MN569	Vizontele
MN495	Without me
MN369	Rocky

Yeniler

MN1992	Kız Milleri
MN2000	Evlilik Sandalyesi
MN1848	Gümbür Gümbür
MN1859	Sarı Mavi
MN1799	Ne Oldu Can
MN1892	Sıkı Kalbini
MN1857	Ağzını Yerim
MN1394	Okşa
MN1687	Yıldırım
MN1833	Matrix
MN1836	80'ler Film Müziği
MN1768	American Woman
MN1602	Macarena
MN1779	Musik
MN1489	Bir Demet Yasemen
MN1484	Anılar
MN1227	Allahın Belası
MN1893	Tutunamıyorum Zamana
MN1785	Unforgiven
MN1455	Charlie'nin melekleri

Türkçe Pop

MN314	12 Dev Adam
MN1528	Güzerinin Hapsindeyim
MN1228	Alınur Yazısı
MN374	Arabic Fahşesi
MN655	Arkadaş
MN290	Aşkınım
MN1242	Ayrılık
MN659	Ben Güzelim Anlatımı
MN658	Ben Senin Herşeyimin
MN293	Bir de Bana Sor
MN1251	Bir Günah Gibi
MN664	Bodrum Bodrum
MN1256	Bu Aşk Fazla Sana
MN1257	Bu Kalp Seni Unutur mu
MN640	Aramazsan Arama

MN669	Büyük Aşkım
MN1264	Çile Bülüllük
MN1258	Göççüler
MN681	Dönence
MN684	Elsane
MN688	Ellerimde Çiçekler
MN691	Esmen Güler
MN1286	Ex Aşkım
MN1526	Fesubanullah
MN1176	Gamsız Hayat
MN699	Gülperme
MN310	Hologram
MN1531	İhanet
MN1643	İnadın İnati
MN1312	Kadınım
MN718	Kimler Geldi
MN836	Kismetizim
MN1323	Kuşun Adres Sormaz ki
MN1655	Mazeretim Var
MN610	Memleketim
MN728	Neler Oluyor Bize
MN1341	Pamuk
MN805	Psikopat
MN1348	Şansın Bol Olsun
MN398	Sende Kaldı
MN1800	Senin Ağzını Yerim
MN1347	Sandık Lekesi
MN1370	Türkiyem
MN895	Turnalar
MN1373	Unutamadım
MN760	Yar Senin Dertin Ne
MN886	Büklüm Büklüm

Türk Sanat Müziği

MN583	Ağrı Meyhanesi
MN585	Aranı Bulam Pateğim
MN587	Bak Yeşil Yeşil
MN598	Eller Eller

MN690	Eski Dostlar
MN600	Feride
MN607	Kalanı
MN608	Kemancı
MN609	Mavi Boncuk
MN614	Samanyolu
MN619	Sevmez Kimseni
MN211	Yıldızların Altında

Film - Dizi

MN1443	Ağrı Dağı Efsanesi
MN1445	Ally Mcbeal
MN366	Baba Film Müziği
MN405	Dawson's Creek
MN916	Evita
MN361	Evli ve Çocuklu
MN1461	Ghost
MN1557	Hababam Sınıfı
MN1463	Harry Potter
MN965	İyi Kötü Çirkin
MN559	James Bond
MN562	Kara Şimşek
MN1471	Lords Of The Rings
MN368	Muppet Şov
MN563	Olacak O Kadar
MN1516	Pembe Panter
MN365	Taş Derri
MN568	Tatlı Hayat
MN1507	Uzay Yolu

Arabesk

MN1187	Batsın Bu Dünya
MN774	Fadimenin Düşünüşü
MN769	Bir Teselli Ver
MN773	Dom Dom Karşımı
MN1198	Eminem
MN702	Göz Gülleri
MN1200	Hülya

MN780	Liselim
MN781	Mavi Mavi
MN788	Pala Remmi
MN1342	Paramparça
MN1205	Son Pismanlık

Yabancı Pop

MN858	One-Metallica
MN1584	Bailamos
MN455	Barbie Girl
MN848	Big In Japan
MN1878	Bohemian Rhapsody
MN813	Bye Bye Bye
MN1882	Candle In The Wind
MN458	Careless Whisper
MN850	Coco Jambo
MN851	Desert Rose
MN462	El Condor Paso
MN463	Eternal Flame
MN1591	Faith
MN852	Final Countdown
MN1594	Girlfriend
MN74	I Will Survive
MN472	Its Gonna Be Me
MN1921	Lady In Red
MN1512	Lady Marmalade
MN1600	Let It Be
MN1777	Love Don't Cost A Thing
MN66	Love Story
MN855	Lucky
MN816	Miss California
MN477	Oops I Did It Again
MN478	Overprotected
MN479	Real Slim Shady
MN480	Sex Bomb
MN544	Stan
MN485	Stay With Me

MN1784	Supreme
MN486	Survivor
MN439	Sweet Dreams
MN493	Waiting For Tonight
MN1970	We Are The Champion

Türkçe-Marş

MN867	Çayda Çıra
MN1495	Çökertme
MN52	Evlilik Marşı
MN1183	İstidat Marşı
MN189	İzmir Marşı
MN58	Masuka
MN194	Mehter Marşı
MN1423	Mihriban
MN1556	Nisan Yağmuru
MN54	Ölüm Marşı
MN1432	Zeybek
MN1433	Zühdi
MN161	Dağ Bağı Duman Almaz
MN1180	Pınarbaşı
MN797	Kara Tren

Diğer

MN496	Arap Müziği
MN61	Blues Tone
MN63	Cancan
MN1149	Circles
MN234	Çığır
MN506	Dj
MN235	Ericsson
MN236	Frantic
MN900	Halay
MN520	NBA
MN904	Roman Havası
MN69	Sakura
MN242	Tic Tac

Ericsson Melodileri

ME1058	12 Dev Adam
ME1062	Eski Dostlar
ME1699	Batsın Bu Dünya
ME1047	Desperado
ME1003	Formula 1
ME1020	Free Styler
ME1048	Friends
ME1049	Godfather
ME1104	Gülperme
ME1050	Hababam Sınıfı
ME1051	James Bond
ME1052	Kara Şimşek
ME1139	Kara Tren
ME1143	Mehter Marşı
ME1009	Misket
ME991	Mutlu Ol Yeter
ME992	Nikah Masası
ME1010	Polis Sesi
ME1053	Rocky
ME109	Samanyolu
ME1031	Sexbomb
ME1011	Siren sesi
ME1734	Son Pismanlık
ME1032	Stan
ME1737	Tutunamıyorum Zamana
ME1055	Vizontele
ME1039	Without Me
ME1741	Yıldırım
ME1056	Yılan Hikayesi
ME1057	Zaga

Sizin Logonuz Kimsede Yok!

Dilediğiniz logonun kod numarasını yazın, boşluk bırakarak isminizi ekleyin, 3801'e gönderin, isminizi logolayıp size gönderebiliriz.

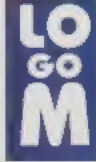
LOG017	isminiz
LOG06	isminiz
LOG027	isminiz
LOG06	isminiz
LOG08	isminiz
LOG011	isminiz
LOG012	isminiz
LOG013	isminiz
LOG021	isminiz
LOG024	isminiz


Örnek 1:  melike logonuma cep telefonumuza istemim için "LOG06 melike" yazarak 3801'e göndermeniz yeterlidir.

Aşkınizi Gösterin!

Sevdiğiniz kişinin isminin baş harfini veya isminizin baş harflerini logo yapın.

RESIM1	isminiz
RESIM3	isminiz
RESIM7	isminiz



Örnek 2:  G F logonuma cep telefonumuza istemim için "RESIM1 G F" yazarak 3801'e göndermeniz yeterlidir.

Sizin Mesajınız Hangisi?

RN162	RN179	RN191	RN220	RN224	RN250	RN307	RN372	RN366	RN401
RN166	RN180	RN200	RN221	RN234	RN259	RN327	RN426	RN372	RN409
RN172	RN182	RN202	RN222	RN237	RN266	RN336	RN362	RN382	RN414
RN173	RN183	RN215	RN223	RN240	RN289	RN340	RN364	RN398	RN420

Dilediğiniz resimli mesajın kod numarasını yazın, 3801'e gönderin.

En iyiler

LN1919	LN657
LN1041	LN1212
LN695	LN7102
LN1866	LN1859

Sizlerden

LN1098	LN1961
LN1142	LN547
LN346	LN572
LN363	LN962
LN425	LN958

Logolar

LN706	LN694	LN892	LN4650
LN1646	LN1900	LN1806	LN4646
LN3559	LN1913	LN1751	LN1889
LN1478	LN1893	LN1790	LN1897
LN1962	LN1863	LN696	LN2602
LN1251	LN1199	LN3430	LN3537
LN1582	LN1349	LN1871	LN4628
LN740	LN1930	LN2650	LN3429
LN1951	LN808	LN4791	LN4625
LN1464	LN1955	LN4773	LN4639

Cep telefonunuzun ekranı da, sesi de size özel olsun. İsteddiğiniz logo ve melodiler için yanlarındaki kodları 3801'e mesaj olarak gönderin.

Tüm logo ve melodiler arka planınıza gönderilebilir. Resimli mesajlar önce 1. sınıf cep telefonunuza www.logomelo.com adresinden, ardından göndermek için istem yazmanız gerekir. Arka plan göndermek için kod numarasının ardından bir boşluk bırakarak arka planınıza istem yazın ve 3801'e gönderin. MN238 "Pala Sesi" melodisini göndermek için mesaj MN238 532 123 45 67 olarak yazın ve 3801'e gönderin.

Melodiler dört kıypan Nokia ve Ericssonlar (1200, 1250, 1350, 1450 ve RS200) logonun ve logoları destekleyen Nokia lar, resimli mesajlar destekleyen Nokia lar içindir.



SAMSUNG



DigitAll *keyif*

Yıl
3
garanti

NoiseGuard™ →



← SilentSeek™

SAMSUNG HDD SABİT DİSK. Bilgisayarlar, geceleri bile kullanıldığından, sabit diskin sessiz çalışması aranan en önemli özellik haline geldi. Bu yüzden, Samsung geliştirdiği NoiseGuard™ adlı patentli teknolojisi ile akustik gürültüleri önemli ölçüde azalttı. Artık yüksek kapasiteli HDD'nin sessiz çalışma ortamını yaşayabilir ve dijital ses eğlence krallığının keyfini sürebilirsiniz.

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™
www.samsung.com